### 3DM-SMV小组免责声朋

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏,版权属于作者所有! 本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的, 如果您对其版权有疑问, 请联系 小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为,与本站 立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台,作者有发表的权利, 读者有评论的权利,如果您不希望作品被转载,请与我联系,我们会 第一时间撤踪。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权。 欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家,欢迎您来本站发表作品:

3DM-5MV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,否则产生的一切后果由使用者承担! 对于一些情节比较严重的,本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即瞬帖!

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境,将不对任何资源负法律责任!所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意.请购买正版!3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为!请广大电子书爱好者共同监督,努力营造一个文明、洁净的论坛空间!!!



# 话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收 藏,版权归相应出版社及作者所有!

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责,概不代表本工作室立场

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯,请联系我们, 我们会尽快撤销相关内容

活梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交 流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用,违反者后果自负,本工作室不承担连带责任。

语梅工作室仅提供一个爱好者交流平台,将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢, 请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容 进行的盗版行为。

望大家共同努力,创建一个和谐美好的网络环境。













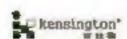






参与方式。只要在2007年8月23日前《以邮戳时间为准》剪下本辑《掌门人SP》栏目中》 149页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面』寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》 读者服务部(邮编730020)。您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第 71辑上公布。敬请关注。

### 本次活动赞助厂商及网站



广州市家任勤电子科技有限公司



发達电玩

Ezflash Ezflashota



馬角电子有限公司

Gillalpha GBelpha (中国) 有限公司



话梅黎思发30份?



# P46 掌上推理秀

《名侦探柯南》游戏回顾

- 十年系列动漫连载
- 十年系列游戏相伴

和掌机一同走过来的柯南

一起回顾"《名侦探柯南》系列"在掌机上的游戏之路……

# 全研究

挖掘游戏深藏的秘密

HARD模式流程详解 全隐藏任务介绍 全道具取得条件公开 全磁盘详细获取地点一览



姜术总监: 異松 對面画簿:空色號

### 口袋光环Vol.69



### 健康游戏忠告

批制不良游戏,拒绝盗拔游戏 注意自我保护,谨防受骗上当 這海游戏盖筋,沉迷游戏伤身 合理安排时间。 享受健康生活。

### 掌机情报站

004

004 GB 时代宣告终结。Gameboy 品牌停止使用

005 "《传说》系列"新作四连发,两款登陆掌机

006《危机之源 最终幻想》(1)》主机同捆版浮出水面! 限量 77777 套!

007 NDS 系列主机日本本土累计售出 1800 万台

008 新作拼盘

日本掌机软硬件周间销量榜 010 欧美掌机软件周间排行榜 011

012 掌机黄金腿

014 黄金眼 REVIEW ——燃烧吧! 热血旋律魂 押忍! 战斗! 应援团 2

汉化讯息台

015

012

018 重生

走近业界

020

023

016

020 特别采访 Square Enix 社长和田洋一的"游戏产业再活性化论"

### 前线狙击

023 憲法工厂 2

038 反叛的書書條

028 ASH 远古封印之炎

039 成人的 DS 推理 伊津美事件档案

032 索尼克冲刺 大智险

D40 恶魔城 X 历代记

034 拯救德尔托拉 七颗宝石

044 凉宫春日的约定

046 拿上推理秀——《名侦探柯南》游戏回顾

058

046

058 钢铁地平线

062 恋爱方块

066 R-Type 战略版

068 太鼓之达人 DS

070 NARUTO 疾风传 最强忍者大结集 5 决战! "晓"

072

072 侦探 神宫寺三郎 DS 古老的记忆

098 怪物农场 DS

### 研究中心

107

107 洛克人 ZX 降临

118 火热秘技

### 游戏万花筒

120

120 游戏万花筒

124 游戏美图秀

# 须知

本于学科社研究性。 上音家學校一(學和王沙)及用并受付清朝的媒体、作者學校自信學校(學和主命)以至例的法律、無關、學改立確定。(學 和王沙)不必知為证明作者問題和所行交換機構。 1 九四(學和王沙)投稿的媒体、在是信奉的(以付他的信贷機構的、反应期为利益、配价付高等的制定。以前可可提出的政格的法 的模仿、及旧最为知识、配价的现在(學科上的)。但是媒体的时间为此。)作者不得用的国的问题如果并以于可形式一概条构。如 更為集(學和王沙)或者物所的、對体的股关、由反應人來的一切此場而行。 1 級種問題、工事的個異的不為一個品質(學科王)資本報的核(核) 影響,7000%。EMA的影響時期,1900年後151.1946。

专区地带		126
126 手机游戏吧		
128 GBA 补完计划		
130 影漫空间		
132 非主流领域		
134 猎人集会所		
136 米饼教室		
掌门人		140
140 章门人	150 交流空间	
148 Levelup 坛友互动专栏	152 FAQ电台	
147 掌上影像馆	154 小编客语	
148 热点大家谈	156 天下聚会	
149《掌机王 SP》第67辑中奖名单		
<b>举机王自由</b> 谈		160
160 第一次的《塞尔达》——幻影沙	ž	
162 二线也精彩——《战火兄弟连 D		
164 玩家点评		
玩转PSP		185
165 PSP 软件学院		
171 俄罗斯黑客接手自制固件开发。	3.51 M33 横空出世	
174 达人视频自己做——PSP 录像制		
玩號NDS		178
178 NDS 软件学院		
182 烧录卡新闻站		
硬软综合站		184
184 掌机市场扫描		
186 硬件短消息		
掌机游戏综合发售表		190
口袋光环 精彩内容导视		192
一名の人		102
ACCOUNT OF THE PARTY OF THE PAR		
游戏类型说明		
内文中以英权藏污的方式表示通过编型。	体解释处于	

ACT	助作游戏	PUZ	益智美語等
A - RPG	动作+角色折波的双	RAC	表 在 游 7
AVG	有数游戏	RPG	角色粉薄野地
A + AVG	动作+青脸游戏	RTS	型时战略游戏
ETC	其些类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人标柜点射击游戏	S + RPG	战略角色舒浪类游戏
FTG	格斗造成	SPG	运动游戏
MMORPG 大	型多人在被角色肿瘤游戏	STG	<b>新生品</b> 4
MUG	<b>自共 市域</b>	TAU	美俚游戏

DOLL ME.	有名詞及各語及机名称的解释如下。
GBA	Game Boy Advance、Nintendo公司进品
IDS	Que DS,陳游軒技有限公司出品
IDSL	/Que DS He.神讚科技有限公司出品
Multi	無某游戏对应多种游戏平台
NOS	Nintendo DS、Nintendo公司出品
NOSL	Nintendo DS Lite, Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE, SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro、Nintendo公司出品

# 游戏索引

GBA —	
哈利·波特与凤凰社	129
加勒比海盗	128
<b>鼠国流浪记</b>	128
乌诺纸牌52	128
侦探 神宫寺三部 白影少女	129
NDS	-
ASH 远古封印之炎	26
NARUTO 疾风传 最强忍者大结集5	
决战!"晓"	70
彩虹岛 革命	119
成人的DS推理 伊津美事件档案	39
反叛的物會修	36
性物农场OS	98
幻影丹尼 现代丛林	132
将克人ZX 降临	107
魔法工厂2	23
模拟域 市DS	118
乒乓特种兵	8
盛开吧!豆丁机器人	119
时空王牌	118
使命召喚	9
常尼克冲刺 大智翰	32
太鼓之达人DS	88
心跳魔女神判	119
战锤40000 小队指令	6
侦探 神宫寺三郎OS 古老的记忆	72
拯救德尔托拉 七颗宝石	34
P8#	=
R—Type战略版	66
恶魔城 X 历代记	40
钢铁地平线	58
恋爱方块	62
凉宫春日的约定	44
龙珠江 真武道会2	119
落銀城	9
战锤40000 小队指令	8

# 音加情想站

MOINAIR SWEIN EMINE LENDON

# 新闻热点

### 事件 EVENT

### GB时代宣告终结, Gameboy品牌停止使用

在任天堂的携带主机NDS主机公布之时,业界曾一时传出NDS只是任天堂在掌机市场的过渡产品,而真正的Gameboy后续机种正在开发当中,并一度传出GBE等代号。但是,如今看来这些猜测都是错的。

近日,任天堂北美(NOA)市场部总裁 乔治·哈里森在接受采访时对于Gameboy系 列的未来作出了回答。目前被称为任天堂第 三支柱的NDS凭借其取得的骄人成绩,将取 代历史悠久的Gameboy系列品牌,并将成为 公司未来发展的重点。

"今年,在我们的市场运营中,你将不会看到有关任何Gameboy系列的推厂活动,"哈里森委婉地说道。"至于我们是否会在未来的某一天重新启用Gameboy这个品牌,目前还很难说。"他接着说道。

"此前,我们将新产品命名为Nintendo DS 无疑是一次极大的冒险,但以岩田先生的 观点来看,如果我们试图用我们的新产品 开拓新的领域,我们就不能沿用系列的名 字,而必须重新进行命名。于是我们不得不 放弃我们在掌机领域所拥有的宝贵品牌-Gameboy。"

1989年4月21日,初代Gameboy(ゲームボーイ, 简称GB)发售,这是日本任天堂公司开发的一种可换卡式掌上游戏主机,由著名的任天堂硬件三杰之一的模井军平设计开发。具有反射式四灰阶液晶屏幕,使

### Gameboy系列主要产品表

- Gameboy
- Gameboy Pocket
- Gameboy Light
- Super Gameboy
- Super Gameboy 2
- Gameboy Color
- Gameboy Advance
- Gameboy Advance SP
- Gameboy Player
- Gameboy Micro

Gameboy这个品牌。时至今日,Gameboy这个品牌已经使用了18年之久。

### 硬件 KAEDWAAS

## 新型PSP首发大打色彩战,老型号PSP价格调整



日前, SCEJ公司 在于2007年

7月17日召开的 "PlayStation Premiere 2007" 中正式宣布,新型PSP主机 (PSP-2000) 将于2007年9月20日正式发售,售价为19800日元。

SCEJ在会上宣布,新型PSP主机的首发颜色除了E3 2007展会中公开的钢琴黑、陶瓷白、冰晶银三种外,还将追加"Blume series"系列的三款新色彩主机。在德语中,Blume即为"花"的意思,所以这三款新色彩主机分别都以花卉的名称进行命名:蔷薇粉,

薰衣紫和费利盛(Felicia amelloides,费利菊),价格同样是19800日元。这次新型PSP主机在首发时即推出广种颜色可以说是史无前例了。"Blume series"系列PSP主机以浅色彩的三色变奏带给玩家一种淡雅清新的时尚感。

另外,PSP-2000专用的4种影像输出连接线"AV线"(2200日元)、"S端子线"(2200日元)、"S端子线"(2800日元)、"色差线"(2800日元)以及专用耳机(附遥控器,2800日元)都将在9月13日发售。与此同时,SCEJ宣布老型号PSP-1000主机在日本市场的售价将于7月18日开始变更为开放价格。

# 软件

### "《传说》系列"新作四连发,两款登陆掌机

NBGI公司于2007年7月20日召开了2007年度"〈传说〉系列"新作发表会,会中正式发表面向NDS、WII、PS2、PSP四大平台的4款"〈传说〉系列"最新作。NBGI公司总经理吉积信在现场发表了2007年度"〈传



说的宣"系题越是",并度》主挑意新

的挑战和超越"。

首先公布的是2007年度"(传说)系列"再次登陆NDS的全新作品。《无瑕传说》(テイルズ オブ イノセンス),本作预定于2007年冬季发售。据《无瑕传说》的制作人大馆隆司介绍,担任本作开发的是Alfa System公司,该公司曾经参与开发过GBA的《换装迷宫2》等"《传

### 《无瑕传说》的故事背景

在长久持续的世界规模战乱中。

王都業格努姆以其优勢始等保持着和平。

但是拥有超常能力的人类"异能者"出现了。

他们的强大力量使人们恐惧并厌恶。 于是、王都莱格努姆实行了"异能离逮捕适应法

开始抓捕这些异能赛。

就在此时,王都莱格努姆的商家之子卢卡察觉到存在 于自己体内的异常能力——



说》系列"游戏、并几乎是与PSP〈世界传说 光之神话〉同时开始了本作的开发。 《无瑕传说》是继《风雨传说》之后的第二款"(传说》系列"NDS作品,此次也将采用3D画面。战斗系统是以《深渊传说》所采用的FR-LMBS系统为基础,并融合了PS2(宿命传说》中的AR-LMBS系统、构成了全新的"DS-LMBS"(Dimension Stride-LMBS、暂名)系统。本作的主题歌同时锁定KOKIA演唱的《Follow The Nightingale》。



另外一款登陆攀机的"(传说)系列"作品是(重生传说),也就是PS2版本(重生传说)的移植版,不过本作在登陆PSP后画面将变为16:9,还将追加鉴赏模式和原创内容,预定于2008年初发售。此外另外的两款传说新作是(仙乐传说 兰塔特斯科的骑士)(暂名)和(宿命传说 导演剪辑版),分别对应Wi和PS2平台。

### 硬件 HARDNARE

### 在PSP上看电视,索尼公布PSP用数字电视接收器

索尼官方在日前召开的PlayStation东京发布会上公开了新版PSP的一项新业务——数字电视播放业务。同时公布了对应新PSP的周边产品PSP电视信号调谐器

(PSP-S310)。这种电视调谐器可以通过 USB接口方便地与PSP主机相连、重量仅为 17克,非常适合出门携带、但只能够与新版PSP兼容。另外,由于该项业务只对应





ISDB-T数字信号广播标准(日本于1996年开始自主研制并推广的数字电视标准),因此这种调谐器和数字电视播放业务也只对应日本地区的PSP用户。

PSP-S310电视信号调谐器将与新PSP在日本同时上市。价格为6980日元,与市面上销售的低端PC用电视信号调谐器的售价基本持平。

# 硬件

### 新颜色!红黑双色限定版NDSL北美登场

在PSP大打颜色攻势的同时, 非常善于在主机 颜色上做文章的任天堂也没有闲着。为了庆祝《进 一步成人脑力锻炼)的推出, 北美地区(包括美国 和加拿大)将会推出新的黑红双色限定版NDSL掌 机和《进一步成人脑力锻炼》一起捆绑销售。机器 的上半部机壳是暗金属红色,下半部是黑色。这次 的销售套装还将免费赠送一个携带盒,售价149.99 美元。北美版的(进一步成人脑力锻炼)将会在今 年的8月20日正式推出。届时我们就能一赌红黑双色 NDSL的风采了。



### 硬件《危机之源 最终幻想Ⅶ》主机同捆版浮出水面!限量77777套!



之前Square Enix曾宣布PSP平台即将 发售的独占大作《危机之源 最终幻想》11》 将推出游戏和限定主机的同捆版套装。 前本同捆版终于曝光在众玩家面前了。这



款 (危机之源 最终幻想 Ⅵ) 同梱限定版 │ PSP套装被定名为 "CRISIS CORE - FINAL FANTASY VI - FFVN 10th Anniversary Limited". 预定和游戏的正式 版于2007年9月13日同时推出。 价格为25890日元、不过本套装

只推出77777套。

此外, 这款(危机之源 最终幻想VII) 的游戏和限定主机同捆版套装还有一点非常 特殊的意义就在于套装中的游戏主题限定版 主机是新型号的PSP主机,而新型号PSP主 机本应定于2007年9月20日发售的,也就是

说拿到这款套装的玩家 就可以提前一周时间体 验到新PSP的魅力了。

另外,本作作为 Square Enix在PSP平 台推出的 "Compilation of Final Fantasy VII" 计划最后一弹, 备受玩 家的瞬目,发售前的预 约量自然也不会少,推 出预约特典也是情理之 中。日前本作的预约特し



與终于公布。预约本作的玩家将会得到 "FF VII 10th Anniversary 耳机",上面绘有(最 终幻想VII)10周年纪念的插画。本耳机将会有 银色和黑色两种颜色。同捆版套装加上预约特 典,足可见本作前期造势的华丽了。

[CRISIS CORE -PINAL FANTASY VI - FFVI 10th Anniversary Limited]

发售日

2007年9月13日 (星期四) 預定

价格

25890日元(含税)

PSP [CRISIS CORE -FINAL FANTASY VI-] 游戏一套

包装内含

新型PSP (PSP-2000ZS) FINAL FANTASY YE 10th Anniversary Editio一台

針型PSP柱绳一条

### 网络联机计划启动,PSP《潜龙谍影 掌上行动 加强版》公布

目前,Konam 公司游戏制作人小岛秀夫 在索尼举办的PlayStation东京发布会2007 上展示了(潜龙渫影4) (MGS4) 的首个 实际游戏试玩,此外会上小岛秀夫还宣布了 新计划、即《MGS》网络联机计划和PSP版 (潜龙谍影 掌上行动 加强版)。

在会上、小岛秀夫为与会者展示了一段 〈潜龙误影 掌上行动 加强版》的新影像、 这是关于PSP新资料篇的一段宣传影像。加 强版中将包含新的可使用角色、新任务关 卡、新游戏模式以及操作指南, 此外还将提

供一个新的单机游戏模式。影像中还暗示, 加强版将包含一些全新要素,而这些要素目 **前还暂时保密,将在日后陆续对外公布。** 



### "《DJ Max》系列"制作公司

### Pentavision与NeoWiz发表PSP动作射击新作《S4 携带版》

以人气音乐游戏"(DJ Max) 系列" 作品和用名的韩国游戏公司Pertavision 「INeowiz 即将再次联手出出,为玩家带

来款新作 (\$4), 这是 一款近末来以 格的动作射击 游戏、将登陆 PSP掌机以及PC平台。



在本作中担任"(Du Max)系列"作 曲的音乐家们将加入 (S4) 的音乐制作阵 营,喜欢"(DJ Max)系列"的玩家又有 耳福了,相信在这款")"《Lo Max》系 列"完全自身的游戏作而中,我们依然能够 聆斯至悦目的音乐。另外,"(DJ Max) 系列"中的角色也将在游戏中等场。

(S4)的PSP版料被令名为(54 推带 版》,预定于2008年发售。



### 能注意事

### NDS系列主机日本本土累计售出1800万台 8007

日本Enterbrain公司近日又公布了新的日本地区电视游戏主机销售状 况。报告显示,截止到统计结束的7月15日为止、NDS(包括NDSL)在日本国内的销罩突破了 1800万台(NDS目前的繁计销量为644万7428台,而NDSL则后来居上达到1164万8652台)。

NDS (NDSL) 达到这个数学的速度可谓惊人,而在足够的游戏软件支持下, NDS (NDSL) 目前的销售状况依旧火爆。

# 三新作拼盘

### 填集更为扩展的 持属更为广阔的道理积点

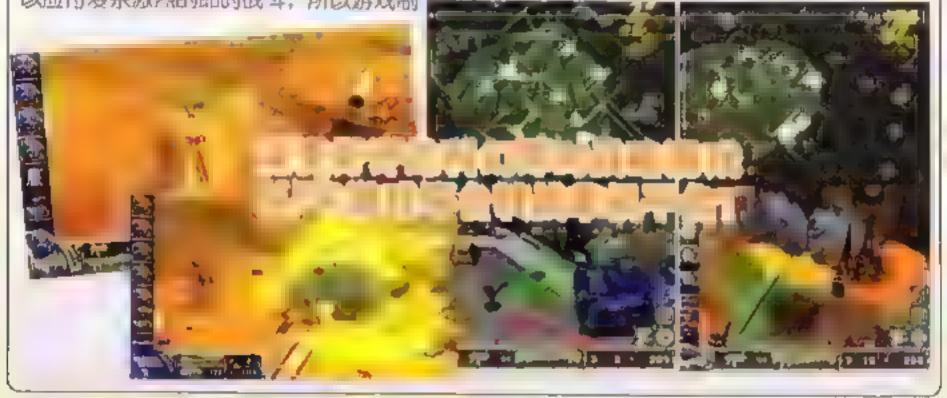




PC平台上的著名游戏系列"(战锤)系列" 终于有向掌机界进军的打算了,美国THQ公司 垂涎于现在愈来愈火的掌机市场,便计划在今 年年底推出掌机版的(战锤)。游戏仍然讲述人 类与外星种族之间所发生的惨烈的战争故事。 由于掌机不像PC平台,具有限的机能还不足 以应付复杂激烈的即时战斗,所以游戏制



作者将游戏类型改修为回合战略制。自方还表示,这两部作品将充分考虑NDS与PSP的特点进行来制作,比如NDS独特的双解显示和触模操作将更有利于指挥,而PSP版则拥有比NDS版更优秀的声光表玩。两个版本的游戏上都包括有单人模式和多人联机模式,其中已经确定单人模式中有13个关节,而多人模式中有一张地图供玩家选择。(文 积 图



大家肯定都打过乒乓球,但有关乒乓球的游戏可不 定都玩过哦。还记得x360上的那款惊世骇俗的乒乓球游戏吗?那绝对是纯

炫耀机能用的。如今我们学机玩家也即将能玩到以乒乓球为主题的游戏了。本作是由同名喜剧电影(乒乓特种兵)改编,讲述了一个秘密社团所组织的地下乒乓球赛,那里充满着残酷的竞争和客额的赌注。 位穷困原倒的退役乒乓球运动员被肾等工证召,准备参透进地下乒乓球比赛组织内执行一项特别任务。在游戏中,玩家要把触控笔当

做球拍来完成发球和回球动作, 凭

借敏锐的眼光和超人的反应来击败

各路好手, 直至获得最后的胜利。

出生于乒乓球强国的我 们玩这样 款稿等的乒乓



真是一件挺有意思的事。(文: 软饼子)





超搞笑乒乓球游戏即将于玩家见面

# PSP。 Silvertall ◆A ar.◆A HPr ◆析走200 年9年3日◆知識

由于PSP的机能限制,本作无法像PC版(落银城)那般拥有华丽的场景和人物造型,游戏制作者不得不着手将整个游戏系统进行改造。首先玩家将不能依靠鼠标采进行操作,取而代之的是利用PSP治杆来操纵角色人物。游戏观点将固定在角色身后,这其中也将细分为两种,一种是经典的"大菠萝"式的俯视观点,玩家可以观察到更多的场景;而另一种则是普通的第三人称观点,玩家相当于站在角色身后观察整个场景。

本作拥有高自由度和人物定制功能,游戏中拥有人类、精灵、哥布林和巨魔四大种族。 而技能树则简化为战斗、魔法、技术三种、细



分的话又可以分为八个分支。本作另外一个很特别的变更便是取消了同伴系统,这也许是为了考虑让场景中能出现更多的敌方角色。为了弥补丢失的同伴系统,本作强化了连续技的使用,华丽的连续技将为游戏磨添一份色彩。接着还是因为PSP内存的限制,制作者不得不抛弃开放式场景的想法,进而改成了任务关卡制,在任务中玩家可以通过查看真险日志来获知信息。最后要称赞一下本作的美工,具有卡通风味的画面为玩家营造了一个华丽出色的魔法世界。(文: 秋州干)





喜欢 成射主题材游戏的主家 定知道"(使命召唤)系列",就算是不玩产的游戏的玩家相信也是她雷慧上。NOS版(硅命召唤)与家用机版(使命召唤4 现代战争)的世界观保持一致,游戏主题从二战转移到了现代战争,游戏制作者营造了一个虚构的世界。由于极端的军事组织头目发动了一场战争,并在中东地区建立了军事基地,所以由玩家护旗的英国皇家空



本作从去年秋



天开始就已经在秘密开发中,由于游戏号擎出色,本作将拥有令人满意的帧率。大罐运用的战地音效也会(使玩家的岛场感也大大提高。借助NOS的触摸屏,游戏的操作会较为简便,玩家可以利用触控笔来进行精确瞄准。NOS下屏将会显示地图和敌我双方的位置。本作可以四人们时进行游戏,并且支持一个多人联机。制作人表示本作的制作过程非常刺激,他们已经设置了很多有意思的任务。这些任务能让玩家在充满危机的环境下体验战争的残酷。(文: 软饼子)

《春尔达专说《刘影·沙病》推顾娜联性军飞经 从灰梭势头来看 本价很有 可能成为继《时》简为之的 又一款日本销量关键为为的《塞尔达》作品 在NU(上额是打好的《了丁状器人》分陆NDS后销售或绩也不 错 以前周午万仓食的销量夺得排行精第 1·2 在网络上人飞运布的《一新魔女神礼》成情十分理想 NK 说不定已经乐得开始酝酿性作的计划了吧

新鲜型分

實计时间2007年7月2日—2007年7月8日

8万2748章 Rithe



见る力を英姓、鍛える DS 眼力トレ

ラチユットもクランク5 激突しドデカ役河のミリ、川军団 ■ SCEJ ■ ACT ■ 2007 年 B 月 28 日发作 ■ 4181 元

🧰 N, m grado. ■ 100 2 2 月 8 円 支援 ■ 48 次 厘

5万6253**套** ※ 単

累计

1255071

第计时间2007年7月2日 -2007年7月8日

m-10/16/04 - 17 - 17			
NDSL	11万9636台	398万6823台	1151万2861台
PSP	3万5181台	110万2452台	561万5106台
GBM	658台	2万4937台	57万7337台
GBASP	476台	2万3153台	593万5923台
NDS	188台	1万1567台	644万7273台

御島 民计

領艦

排艦

累什

御童 累计

柳雕 實计

阴重

周间

精囊 累计

特量

402

402 ft

3万7208年

39万 31±

3万 516★

23万9925年

2万5459年

2万5459m

1万7878年

38万3326位

1万7831 %

東中 449万1193 师量

周间 1万7807毫

累计 462万3834章

月旬 1万6724套 御職 累计

T

1万5583章 物量

226万5087章 朝量

	الاستعالا	بالإيتنا		3とぶしれ		
统计日期	2007	年7月	78~	2007 🕿	7月14日	1

1	VR	開肄3
	March 1975	Tarrents 2

SEGA 2007.3.30

哈利·波特与凤凰社 Harry Potter and the Order of the Phoenia

**EA Games** 2007.6.29

横行霸道 自由域故事 Grand The't Auto L berry City Stor its

Rockstar Games 2005.10.28

加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Caribbean At World's End

Disney 2007.5.22

潜龙谋形 掌上行动 Metai Guar Solid Portable Ops Conami

斯巴达 300 勇士 萊總征租 300 March to Grery

2006.12.5

彩虹六号 蟾加斯

Warner Bros. 2007.3.30

Tom Clancy s Rambow S x Vegas

ubisoft 2007.6.29

横冲直撞 76 Dr ver 16

Joseft 2007.5.11

理奇与叮当 5 Ratchet & Clank Size Matters

8

SCE 2007.5.11

海豹突击队 火线小组 2 SOC MC U.S. Navy SEAL'S Firefearn Braso 2

SCEA 2007.6.15

除了《哈利·波特与凤凰社》的排名上升了两位 外,其余PSP游戏的销售情况都较为平衡,与7月初初 **此,排位几乎都没有发生变化,依旧是几款重庆前** 戏活跃在市场上,领导着整个PSP游戏市场的走向。

统计日间 2007年7月8日-2007年7月15日

11	1	E	551	T当	5
	Ratcher	ě.	Clank	5 20	Matters

SCE 2007.5.24

哈利·波特与风景社 Harry Potter and the Order of he Phoenix

**EA Games** 2007.6.28

美国职业摔交联盟 2007 WWE Smackdown Vs Raw 2007

THO 2006.12.15

V8 超级房车赛 3 交火 V8 Supercars 3 Shootout

Codemasters 2007.2.23

海豹突击队 火线小组 2 SCOM U.S. Navy SEALS Fireteam Brasil 2

SCEA 2007.6.21 SEGA

VR 阿球 3 6 Vittua Tenn's 3

2007.3.29 **EA Games** 

火爆狂飙 统治者 Burnout Dominator 2006 FIFA 世界杯

2007.4.26 EA

8 2006 F FA World Cup 加勒比海盗 世界尽头 Pirates of the Car-bbean At World's End

Disney 2007.5.24

2006.5.19

龙珠 Z 真武道会 2 10 Dragon Ball Z Shin Budokar

Atarı 2007.6.29

SCE大作《瑞奇与叮当5》与EA公司的《哈利·波特 与凤凰社》继续统领澳洲PSP游戏市场,《V&超频考率 **赛颈这款拥有澳洲地方特色的赛车游戏继续受到玩** 寥的追捧,销售势头强劲,窜到了销量榜第三的往 里。《2006 FIFA世界杯》这枚很早就推出的足球游戏 居然也挤进了前十名、有点不可思议。

**进计日期 2007年7月7日-2007年7月14日** 

Nintendo More Brasin Tlaining from Dr. Kawashima

2007.6.29 Nintendo

Dr Kawashima s Brain Training

2006.6.9

Cooking Mama

505 Game Street 2006,12.8

Shrek the Third

Act v sign 2007,6.22

Harry Poster and the Orgier of the Phoenic

EA Gamen 2007.6.29

New Super Mario Bro.

Nintendo 2006.6.30

Touchmaster

Midway 2007.7.6

Zoo Tycoma DS

Nintendogs Daimativan & Friends

THO 2005.11.11

Some Rush

SEGA 2005.11.18

Nintendo 2006.6.16

"《成人脑力般体》系列"在英国的情况与澳洲员 不多、从排名礼能领域到《脑白合》风暴的成力、良 好的销售势头真是是歉旁人。特内其余游戏除了有 微小的排位变动外,淋水上没什么火的波动

统计日期 2007年7月18日~2007年7月18日

Pokemon Dramund

2007.6.21 Natendo

Mintendo

More Brain Tlaining from Dr Kawashima

Pokemon Pearl

N ntendo 2007.7.5

2007.6.21

Kawashima s Brasin Training

Nintendo 2006.6.16

ce Age 2 The Me Idown

VL Cames 2006.3.31

Spyro Shadow Legacy

VL Cames 2005.11.4

Cars Platitium

THO 2006.7.14

Shrek the Third

Act v s on 2007.6.6

Catz

Jusuit 2006.12.7

**一生 ク 科** Bratz Forever Diamondz

THO 2006.11.23

《口袋袄怪》的两个版本继续占据者推行榜头两 名的位置。"《成人脑 力锻炼》系列"的两款将设占据 了第三。第四的位置。《脑白金》《基的影响力真是 无法估量。排行特内的其他游戏都是一些名不见经 传的二流游戏,这些游戏在亚洲几乎没什么呢? 力 电只有改是比求去除这些游戏









作为一受欢迎的高成都 成,本作价于一块的画 有利。这一种,小品之人在新戏。但 10点点着一种高种的心情。但"例"。 多种多样的诞生方式是一次 游戏没有如圆的系统,从未振畅。 多类型游戏的玩家地能轻松上手 要。总游戏的缺陷,当属使物的高成。 具有重量缓慢。农场运输性物经准 会。一人或的情况,而且显示了 是,并不可以的情况,而且显示了。

本作作人系列士而士的 知识作品的条统。中或了系列 即有作品的条统。由加上N 的 航费屏 很容易就能让人在知念 中线争新鲜感。与新的藏土系统 非常奇趣,玩家们通过各种名样 的尝试都能诞生出好物,明结了 系列 ANS很多标志。游戏外则 情非智者新,自致也是一如既往 地名发了爱,适中的雅罗也計能 让新玩家轻松上手,不过城坳的 训练过程是本作的一大弊病。

## DE MES-INCS SERVE



对于点次推进预改方式。 即 客采说,本作的收成性是明肃当或的,游戏中收录了一个剧本,分量绝对能够令人感到满足。游戏的剧帖自然没得说,意一个剧本的长度拿摆得非常好,不会让人感到冗长。不过令人遗憾的是,游戏在系统方面还需再加大的新力度,和其他同类游戏相比,本作更像是在看电子小说,游戏中的谜湖有些形同虚设,"推理"的实体统是"清洁"了心。



本名字で、本作是介相 が表記 当失器所 AA 作。。 個様がお記憶、不然に色操作以 は、甲型的角径取主が作以与する の名を維対会、1 A4、つくで在 まず か我が想象及なたいをです。 種、神代の対策を 期に、事情で名 時も進度。 肝的ぞこう。 1 一位でも 自つて、所久 すっとす 海洋 等かする。

本作即(入发)了一些人 (疾,对传)以来的第一部 NOS作品。在影情方面也大致歌 有。 以成走,讲述了团碎等"晚" 集团的一系列战斗。剧情的相对 广《从前作的任务制义。即与的相对 完成的关卡制,不过实质却没多大 变化,打斗手感依然不强,要用 全部,军操作的。对抗法人处是 是摆脱不了被定为纯FANS向作 品的解影。

# 太好之汉人口写



(太鼓之达人)的正统作 不是那 怎样于登陆NDS,新顿 在晚上一点了一点。让 自没有买太 是国。是对系列的自种种病。本人 有了 和主法,一点 太鼓的或等 上然成于有遗补。 里的版制。 游戏 的严质可能达不到理想的效果,但 在近 种的质型和影型上却依然保持 了系列的一贯高水准。游戏所多人 模式相当有严思,多种规则的设定 以及道具的加入让具态实"激热"了 不少。

一个人。这个,在系统方面的 进行。为一个有权工程,不过本作的 解模操作的确给玩家们带来了新的 感觉。在选曲方面,除了来自任天 堂的气。当经典书,M外,其他有。 有太大学科·安,1 户 + 7 重复至 。人。这学生是诚事不是一个人用史 经过的是,太鼓符号在NDS的上解 移过了,写频数好够不是很高,看 着很容易让人头晕,实际效果不亚 于PSP版的残骸。

# 護律職 拝忍!战斗!应援罰2

燃える ゆきょてム魂 神名 孝太 下 後退

- ◆Nistendo◆MUG◆2007年5月17日◆日版
- ◆1~4人◆4800日元◆对应NDS震动卡◆1Gb

### 黄金属评分 25 游戏时间:无限

### 文字轩

### 气轻に应援

如果哪一天,要课NDS上 爾好玩的音乐游戏, 我会投(砬 援到) 学, 如果哪 天 罗沙 攀机凭史上最好玩的音下游 戏. 或许我还是会包(应援 团)。记得随接触初代的时候, **省着长长的标题,差点就即**? 归为脑白金类的游戏了。 進知 它所带来的、却是育下游戏的 革命。(厄援团2)在继承(阿援 例》与具美版(节拍特工)优点之 A X票等子の許利或をす。 自于几件的 "是一、目本上不 **增颇为让人。而"不**。



### 果敢、应援

"重敢的少年啊,快去空意 奇迹。"本好量", 生然菊萍娟 姐唱的这首《EvA》主题教 完全失去了点件的韵味。但是在 这里拖出来唱却另香鲜着。除了 高乐之外,游戏中还有一个情况 说的自西就是每直截由自己开 场要断了 每一百百余的要于数 事都非常有為思 而木上升头的 那百数国就正好反应 子管门的 上 题。此如卖鞋商方宇宙推销堆积 产品、新入社的小女孩非振学校 合唱部还有年老的桃太郎再双去

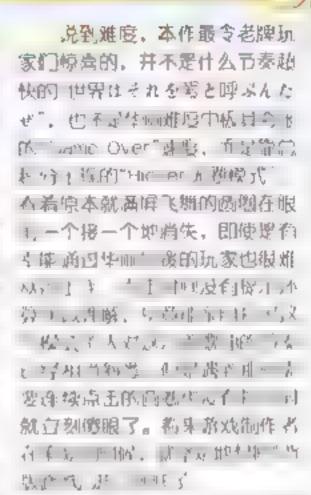
鬼岛抓鬼军等。虽然行科故事看起 来很荒嚣,但确确实实地从另一个 角度鼓励了我们遇到尴尬的 缩苦 的事, 千万不能泄气 直穿的一環 团就在伊路中中。

### 激烈、应援

有人说识别,乃或相称集解。 表错,本人的NL 就不幸去。了偏 おいな。「こく」へ、「方面は 可了游戏板一的一点性。激烈和热 而正是游戏节约我们终以平均广 游戏并不是特别起来名质、甚至可 ·太师有些,行 的 数集亦不尽大的。 けない首(ナルナナルハ) 木行か エッド「当」、「格上分优美的場。游 戏与学目者才校节奉华成立《格 王伊曾有了山东下。 秋 雅 生一家 拟人。"一、这些股土种性和流压物 极等 "一、一个五七十一、多碳连续 育实性 "干人"位"四面的价值"。 、心力、本作无法的"核血旋冲。果"的自

### 华丽、应援

如果你坚持过了激频应缓,并 **数量在整配应援中挣扎。那么什么** 動於軍损伤、什么聰朝普磨手相動 的不再是问题。<u>森克尔广桥门户</u>。 唐了。



新。 25 T 表,可以免(A) 找 1) と、「白生雨危機は那中ま 性的 一 日本 自写和印加件 151 人; 于相。但是除了刘彤之 小、( 切用2)并没有给我们带死 太老的目他标点。」「十二年十 看很難計 5 放线系列 1 一:地发展下去 我们在"世子" 在 第一个不断进化与异独的例 · 希望在《府报闭3》至来的时 每 我们依然可以朝着天空大 脏!"应播!大成功!"



# 经通道金

文小志

编马修

近期的汉化游戏非同寻常。东北话版的NOS汉化游戏、PSP上的《ADMP会明星大发斗》汉化版 作没有错。这都是新进发布的作品,这些汉化游戏真可谓标新三异、下面我们一起来有有吧

### (胸部龙珠) 现要汉化师

7月14日、E. Wings汉化组发布了NOS上一款 以休闲娱乐为主的小品级游戏——《瞬啭龙珠》的完 美汉化版,本次参与汉化的人员有技术支持。形

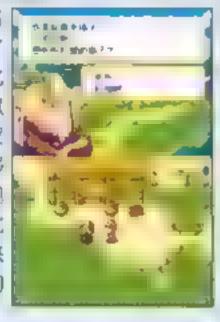


の秀人、破解:LAC、 M 見、翻译を 泊色: D)DDVOyO、聴聴、美 工: 难拉謝、LANAN、 老虎、PS、測式:鬼 文、komumu、在此感谢 他们的早で学动。

### 《降度灵符传》东北话概念版

网友Aller of 19m 子 17(日在毛压型上的 场发布了NDS游戏(降魔具符传)的东北。"嗷。" 敬。 gameboytc1986称自己而史他。意识朝,就被规模 打使用控战器边看过活力翻译。

根据介绍以及笔者的测试,目前只是汉化了1600字左右,离完美汉化似乎还有一段距离,所以对加数概念版。不过这仅有的开头部分,已经足够他东北话的有趣部分体现出来了。在此要感谢汉化者的大胆尝试,如果有兴趣联系他,可以加他的QQ(303434887)。



### 《英雄传说 海之槛歌》简(蘩)汉化中文版

CG汉化组7月23日发布了PSP游戏(英雄传说 海之艦歌)简(繁)汉化中文版。

参与本次汉化的人资有farcom、ZXP、moonsum1234、FoxUU、benneyfan、cumar、candy123、crainy、Bil.22、a0287yti、newzc等,此外汉化组还特别感谢了提供测试存档的"德斯克雅斯"。在此感谢全体汉化人员的无私奉献。

### 《JUMP全明星大武斗》PSP自制汉化版

7月14日,F. Wines汉化组还发布了另一款汉化游戏——《JUMP全明星大乱斗》PSP自制汉化版。这是款同人游戏的汉化版,是以NOS版为基本进行制作的。游戏中角色众多,闽南和动作流畅自然,游戏人物和战术相对成熟,操作训感十足,易于上手。大家只需把下载好的文件中的"AniMaynem%"和"An iMaynem"文件夹净铜到记忆棒"GAME150"或者"G.AME"文件夹下即引运行。



### 《中华省士 天奉牌娘 封印九尾狐Remix》 全文 本汉化版

7月21日,APEX 汉化组发布了NOS上的麻将

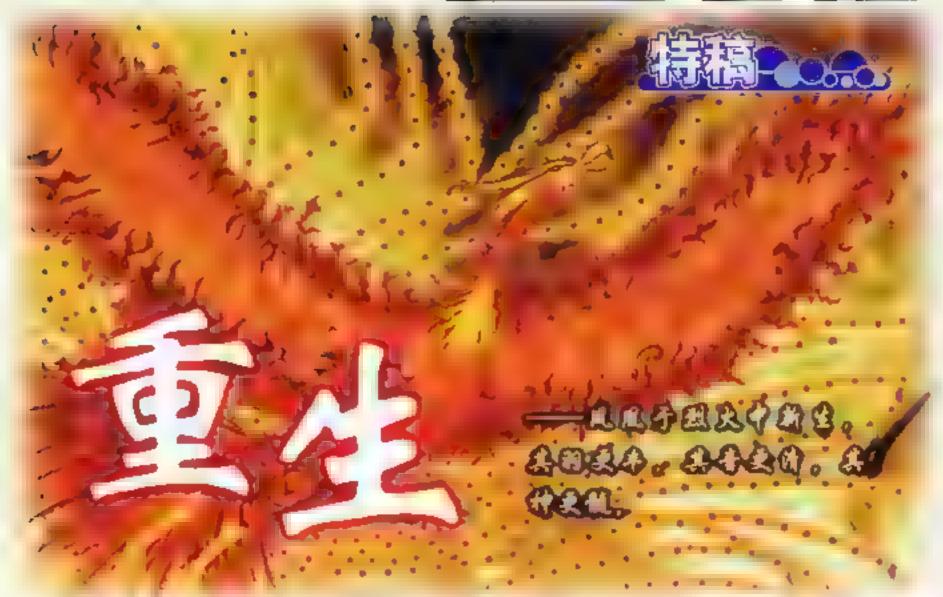
放戏(中华带生 天奉牌 娘 封印九尾狐Remix) (本刊译作(中华雀世 大和牌娘 Remix))的全 文本汉化版。据介绍公 元前776年7月21日,是 世界上第一次與林匹克



2008年北京奥运会,汉化组特地选择在7月21日这 2008年北京奥运会,汉化组特地选择在7月21日这 天发布汉化游戏。参与本次汉化的人员有破解: DNAsdw、爱彩,翻译: 鲤鱼王、ICE,文本润 色: 若槽,汉化组还特别感谢了"云帆"。

随后在7月22日,汉化组又发布了1.01版,该版本中采用了更加准6角的专业术语。

本样的 讯息台"和,此现结束了,希望这些新奇的。优秀的汉化作品能够为大家带来尔迪 近后给出本样相关补丁的下载地址: http www.tg777.com Software applie 3978



与往年一样,今年E3即将来临的时候。各种流言塞满了各种报刊、杂志、网站、BBS,以余爱好者们设计的新款PSP假想图型处流率,索尼照例否认一切有关新款PSP的流言,但是索尼的Fanboy们照例焦急地引领期待。终于然到了7月11日上午,平井一夫走向SCEA E3发布会台前,人们解住了呼吸,当平井一夫说到了"PSP"的字眼。若无其事地将手伸进了裤兜里——SONY Fanboy们热血沸腾了,这一刻终于等到了,新版PSP要揭开面纱了,索尼要反击了,掌机市场要大变天了……可是当人们定膦一看。握在平井一夫手中的PSP怎么还是那副老脸呢?新的PSP被藏在另一个裤兜里了吗?

有史以来造型变化最小的主流掌机"新机型"就这样大大晚晚地在上千名记者面前露脸了。一模一样的造型让人们目瞪口呆了,接下去的几个数字人们似乎已经听不到了:



重量减轻33%、厚度减少19%——这干净的数 据远没有花峭的造型果得实在,一直用迷人的 工业设计让人边流口水边掏腰包的索尼这次扭 头走向了彻彻底底的保守路纸

短短的6天之后,索尼便在日本召开了 "PLAYSTATION PREMIERE 2007",平井 一夫再次拿出了PSP 2000,表情微彩地说。 "大家乍一看可能会觉得'没什么变化啊'。 可是它真的实现轻响化了哦。"

当PSP-2000用几乎一成不变的造型向热血沸腾的玩家泼了盆冷水之时,索尼正羞涩地展开它的一系列推厂计划: PSP电视卡、视频输出功能、上市三年来最强大的年末大作阵容、与大作捆绑促销……SCEJ执行官佐伯特。可说: "这是PSP的第一次成长期"

### 设引进化

一手提拔了久多良木健的前索尼社长大贺 典雄曾说: "在索尼,我们假定竞争对手的所 有产品与我们产品一样,都拥有相同的技术、 价格、性能和特色。惟有设计是独有的,这是 我们的产品区别于市场上其他产品的特点。" 大贺典雄认为,索尼之所以成功,是因为总能 通过卓越的工业设计开发出"触动人心弦的 产品",因此负责工业设计的"创意中心" (Creative Center)在索尼地位显赫,直接 由索尼集团创始人盛田昭夫之子盛田昌夫率



领。工业设计在PlayStation的历程中也曾发挥了重要的意义,索尼调配了VAIO电脑的设计者后膝被佔负责设计初代PS的造型,仅PS的手柄造型设计就耗费了他一年多的时间,双膝柄角状造型的P一手柄最终成为游戏历史上最成功的工业设计之一,并获得了艾美奖。

PS的设计主题是三个圆圈。PS2的主题 建积木, 而PSP就像超任机时代的手柄, 简 单、大方、实用, 让人挑不出什么毛病, 然而 也正是因此让人对其无从下手。在PSP-2000 公布之前, 想象力再狂野的玩家也肯定不会 想到索尼会让新版PSP与它的前辈长得一模一 样,网上流传的任何一张新版PSP假想图在索 尼这欠"以不变应万变"的惊人"包意"面前 都要自惭川彬 索罕一直依靠设计花样高小的 电子产品勾引人们的消费欲望,但是写索尼电 子部门素有仇隙的SCE似乎越来越懒于在外形 设计上多做手脚。PS进化之后变成了个子小 巧、圆头圆脑的PS One, PS2进化后相貌虽 然没有大变,毕竟身形吟珑了许多。而当PS3 初公布时,回旋标状的手柄让人笑掉了大牙, 人们纷纷感叹索尼的冮郎才尽,羞得索尼赶紧 换回了Duar Shock的传统造型。在PSP-2000 身上,索尼毫无疑问地再次偷了懒。

索尼的苦衷是显而易见的、工业设计不是 画张图纸那么简单、一个小小的外形变化就可 能意味着对内部构造进行伤筋动骨的大手术。 而且需要制造商用更先进的工艺生产出尺寸更 小的零部件、对于内部构造已经紧凑到不可思 议,并且被电池、屏幕和UMD媒仓占据了大 部分体积的PSP来说,能够将厚度减少五分之 一已经算是壮举、它的重量减轻程度甚至超过 了NDSL,但是NDSL从板砖变成了颇有苹果 气息的小方盒,而PSP从一块漂亮的板砖变成 了另一块瘦了点身的、相貌相若的漂亮板砖。 套用久多良木健"PS家族小女儿"的说法, 我们可以放心地把PSP-2000称呼为PSP的双 胞胎妹妹。

索尼的创意中心共有4大任务。1业设计 只是其中一部分。另外三个是人性化界面设 计、图形设计和讲究实用性的用户体验设计, 工业设计作为最重要的环节, 其业务比例通 常占到了45%,但SCE将更多的精力放在了用 户体验方面。Dual Shock手柄造型沿用了三 代,SCE始终没有勇气放弃已经被人们握了13 年的手柄、保留并延续用户熟悉的体验是在 SCF设计师们脑袋中根深蒂固的思想,因此我 们看到了"六轴手柄"这样一个融合传统手柄 和动作感应功能的怪胎。在它的身上可以清 楚地看望泰军式图案破却又鄂守陈规的字情 心理。这种心理在PSP-2000的设计中再次发 作。索尼试图让PSP的用户体验与目机型一脉 相承、希望保留屏幕尺寸、保留操作手感、保 當會最后主程。而企為,地发展他们神奇地位語 了一个孪牛妹妹,

楚人宋玉说东家之子"增之一分则太长、减之一分则太短,奢粉则太白,施朱则太赤",关生肺质的PSP还不至于美到如此恰如其分,以称尼多年来的设计功底,给PSP揭个花峭点的新外形还谈不上是不可能的任务。在这个电子产品越来越需要包装的年代里,没有视觉上的新鲜感其卖相必然大打折扣。已经在工业设计方面过于保守的SCE很有必要向兄弟企业索尼爱立信求通取经,仅上个财季,索爱的手机销量就达到了2940万部,新鲜造型层出不穷的新机型使其成为索尼复苏的一般重要势力。

比起造型创新,注重用户体验的PSP-2000更讲究实用性,因此视频输出功能终于在人们的干呼万唤中闪亮登场。

## 市场影响

2006年未PS3发售之后,人们全然忘记了PSP的存在,PS3的任何风吹草动都让人大惊小怪,而被NDS压得无法翻身的PSP仿佛被打入了冷宫。人们没有注意到SCEA悄然成立了一个"PSP高级市场部",专门负责PSP的推广。担任该部门经理的约翰·寇勒在游戏业内从事了11年的营销工作,是PS2美国首发时的市场推广重臣,目前寇勒最主要的工作职责是

改变PSP的市场和产品定位。

(Game Informer) 適出了PSP在市场 定位上的尴尬: "PSP是为20岁左右的年轻人 设计的掌机,但是他们都有车,而最大的掌机 玩家群是乘客。我所知道的大多数用户都把 PSP闲置了。听音乐吗?用IPod。看电影? 饶了我吧。玩游戏? NDS, 谢谢。"这里所说 的开车者和乘客的区别基本相当于年轻人和青 少年这两个消费群体的区别, 青少年从来都是 掌机市场的 主力、掌机对于他们来说最大的用 途就是在上学和放学的途中打发时间。对于这 个消费群体影响力不足是PSP的一大缺憾,因 此从2007年开始,SCE策划了一系列面向13到 17岁的青少年的市场推广计划,最近一段时间 SCEA的约翰·寇勒在各种媒体的采访中经常 将"16岁的玩家"挂在嘴边,并宣称青少年是 目前成长最快的PSP用户群体,甚至6到10岁 的少儿也开始逐步成为PSP玩家。

IPOd添加了视频播放功能后,人们纷纷鼓掌叫好,PSP把攀上没备的影音播放功能做到了极致,却被压为"市场定位模糊",一开始就把功能做得太足太全反而成了罪过。不过个中原因与PSP本身无关,电影播放功能是PSP的一大卖点,这一点相信全中国的PSP用户都不会反对一一因为我们不用花20美元者一部电影。ITunes的完善服务是证Pod电影播放功能获得好评的主要原因,每集电视别的下载费用仅为1.99美元,且更新速度极快。价格因素是证PSP的多媒体号召力大大减弱的主要原因,但如果可以把UMD当DVD使用,一切就另当别论了。

学机的视频输出功能是在PSP出现之后才开始被热炒的概念,在GB时代,没人会无聊到希望把掌机接到大电视上欣赏块头更大的方块,任天堂煞费苦心、推广得精疲力尽、希望能够拯救NGC于水火的GameBoy Player(GBA NGC连接设备)也没得什么善终,但是当人们得知PSP没有视频输出功能时开始骂声一片了;(商业周刊)称其为PSP"最愚蠢的设计缺陷之一",GameSpot和IGN等专业游戏媒体也是一片叹息、NDS不能输出视频是天经地义的、PSP不能输出视频是罪大恶极的一谁让你把掌机的性能做得那么强,这么好的电面没法在大电视上看不是欺负人吗?

视频输出不是一个能提高多少硬件成本的功能,但好处却是显而易见的。DVD素质的

個音編工能力将使PSP兼具使携DVD的全部功能,让PSP成为移动式家庭娱乐终端。此举还将大大提升UMD的销量,花20美元在掌上看片"不值"是UMD被玩家和好莱坞睡弃的主要原因,没人愿意买了(蜘蛛侠)DVD之后再花20美元买张UMD版。然而当视频输出功能终于配齐之后,售价比DVD还低的UMD竞争力倍增,因此索尼在E3上重点演示的是用PSP的视频输出能力播放(蜘蛛侠)的效果,对于在大电视上玩PSP游戏反而较为低调。

当(好栗坞通讯报》宣判UMD"兵败好 莱坞"之时,曾毅然决然地将JMD撤下货架 的美国著名零售大學Target正悄悄地重拾 JMD。美国市周公司NPD Group的数据显 示。美国约三分之三的PSP用户用拥有UMD 电影或电视、另外 分之 的用户表示将来 打算购买UMO, 超过五分之二的PSP用户表 示,能够看电影是他们购买PSP的重要原因。 在UMO新片数型越来越少时,其销率却稳步 提升、由于零售商实施了降价措施、2006年 UMD销奉比?005年提高了35%。降价让UMD 绝处逢生,也证明了UMD的市场潜力确实存 在,新歌、巴巴载的桂枝。比功能说明了元素 尼拉拢好莱坞的重大举措,只要电影公司能够 在价格上要协。这将会是一个很有发挥空后的 市场。去年迪士尼在电影下载方面的获利高达 5000万美元,掌上电影已经成为好采坞的一个 重要利润增长点。

"PLAYSTATION PREMERE 2007"中公开的PSP用"Iseg"电视节目接收设备也是索尼扩大PSP多媒体优势的又一个重要举措。1seg是日本的手机电视网络,目前大有成为日本掌上影视色选之势。去年具有1seg功能的手机在日本卖了将近700万部,今年预计可卖出2000万部。1seg的流行是JMD遵受冲击的一个重要原因,UMD价格再低也低不过电视节目免费接收的1seg,索尼此举可以说是给自己留了条后路。



# 新生

今年4月,SCEA公关部经理Ron Eagle在回答"PSP是否完败?"的提问时说。"我们在北美的销量已经接近1000万,一个卖了1000万的电子产品你能称它为"失败"吗?"之所以被戴上"失败"的帽子,是因为人们习惯性地将其与NDSL对比。NDSL的光辉让稳步发展的PSP超淡无光,Eagle委屈地说。"在NDSL发售之前,我们都快干掉他们了。"

继掌机市场于2005年在日本大败家用机市 场后,2006年美国的掌机市场规模也开始与家 用机持平。美国任天堂总裁雷吉在E3的新闻 发布会中骄傲地说:"NDS是座灯塔,照亮了 整个游戏产业的未来。"在雷吉看来,掌机市 场胜负已分,大局已定,NDS的销售数据也恢 得报了,PSP这个对手根本就瞧不上眼了,任 **夫掌现在要闯荡蓝海,不陪你们在红海赛搅和** 了」任天堂曾信至旦旦地说NDS是任天堂的第 三根支柱,现在这根支柱撑起了整个任天堂。 Wil在身后配獅配獅地跟着,而GB早已被忘到 九霄云外——美国任夫堂市场部副总裁乔治。 哈里森嚴近放话说 "Gameboy这个牌子我们 暂时不打算用了"。NDS不断的着钞票,还要 CB作用。低利润的传统游戏的场子是智介索 尼和微软慢慢争吧。

NDS的销圈让PSP望尘莫及,不过如果与当初的GBA相对比,我们会发现三者之间的差距极小。排除掉年来高峰期,PSP与GBA的全球平均周销量一般在15万台左右徘徊,如果这个世界没有NDS,一款销量堪与GBA比局的掌机早已被棒到了天上,早已被分析家们歌功颂德。只可惜PSP生不逢时,虽然在美日歌的硬件销量榜上总是超强领先于X360、PS2和PS3,却也总是被NDS和Wn死死地挡住去路,被狠狠地踩在脚下,于是这部在目前的传统游戏市场上最畅销的主机被劾上了"失败"二字,这是已经超脱于尘世的任天堂对整个游戏产业无情的镧素。

好在PSP总算没有被打趴下,在最缺乏大作的2007赛夏两季里,PSP顽强地撑住了局面,它的销量与去年同期相比还略有提升,这颗坚强的火苗将会在今年的年末商战里进发出巨大的热量。

笔者虽对PSP-2000在造型上的不思进取略感失望,但对于那些尚未购买的PSP的消费



者来说,PSP保持原样也不见得是件坏事,毕竟PSP本身已经是掌机历史上的一次重大设计进化。平井一夫说:"当你将它拿在手中时,就会切身体会它的进化。"日本的"PLAY STATION PREMERE 2007"中,不少记者拿到PSP-2000后都脱口而出:"这么轻啊!"经薄化的PSP将从8月开始引爆市场,索尼很有处要为其推出以"轻"为主题的强大广告攻势,为PSP的第三次成长推波助澜,让败在NDSL脚下的PSP同样用"LITE"这个关键字实现复兴。

与"轻"相对的另一个关键字是"强"。 佐帕雅司所说的"第二次成长"不仅是主机造型进入第二个形态,同时也意味有PSP的游戏将进入底力全面挖掘的第二个阶段。今年秋季之后,CPU频率一篇被"封印"于222MHz的PSP将全面解禁,今后将有大批333MHz全速运行的PSP游戏出现,而作为首批游戏之一的(战神》林匹斯之镇)已经让人看到解禁后PSP的强大潜力,PS2级易的画面素质让人看到了PSP新生之后的全新直貌。

PSP在软件沙漠中孤独的进了半年多。今年秋季可谓是久旱逢甘霖,一连串的推动措施寄托着PSP新生的希望。一年多之前,NDSL的上市让PSP兵败如山倒,此役的结局恐怕已不可逆转,但这场攀机之战并不是非胜即负。Screen Digest预测到2011年PSP的全球销量将达到6900万台。对于任何一部新主机。这绝对是一个足以骄傲的数字。

田层史诗《罗摩省所》载: 保护神机设权主做生生效的, 垂死的 风度投入火中, 做为庆兴, 再从庆兴重生, 成为 美面辉煌永生的火风度,

进入第二个发展阶段的PSP将为我们展现 新生的美丽!





# 和田洋



### 

# 是进上三进入近三美

——目前日本的游戏业已经 开始向"舞场"的方向超进 了吗;

"游戏"这个东西以绝对的 冲击力风靡了全世界。 从游戏产业诞生以来、 当初生作者们想要实现的基本 上都已经实现了。大家被此 在技术力上不断较劲,互机赶 超 从这个意义上来说,游 戏业或许真像一个舞场,一出 在他人的刺激下让自己不断创 新的节目。

比如说画面吧,那些曾经以符号表现的东西如今已经越来越逼真。拿NDS版的经越来越逼真。拿NDS版的《FFIII》被例,这个游戏的发售时间还不算很长。但以前制作FC版《FFIII》的,当时制作人的脑海里已经拥有现在这款《FFIII》的画面概念了。

(勇者斗恶龙) 的作曲





▲左钮为1990年FC版《FFIII》画面,右图为2006年NDS重制版。

家杉山孝一先生举办过冬年的 (OQ) 演奏会, 他也表示尽管最初几代(OQ) 里的音乐、音效都异常简陋, 他的脑海里浮现的同样是现在的大型交响乐。

从上面两个例子,我们就看出不管是画面也好,我 都看出不管是画面也好,我 做也好,自从游戏诞生之时 物件人就已经老店到了它们 的高级形态,现在这些都已 经得以实现一曾经因为机能 上的限制而做不出来的东西 已经慢慢消失。那么这时我 们应当考虑的是。"接下来 要做什么?"

一没有新的创造就没有新 的成长。

和田: 当然。比如说文学, 有人会质疑现在文学这门艺术是不是在逐渐荒废?其实 是没有的。想要实现的东西就算都实现了,这时也不是 终点,而应该想着从不同的 方向对自己发起挑战。

——那么在您看来,游戏业想要进一步发展下去,应该向着怎样的方向转变呢?

和田: 首先,大家应该要有"游戏界已经进入了第二个关卡"这样的觉悟。在之前的第一个关卡里,画面和音

乐方面的制约已经统统为我们克服,那么我们在第二个 关卡该怎么办?

其次,就是要把原先不属于游戏圈子的人给拉进来。这对于创造力以及开 拓新市场而宫都是非常中 要的。

——也就是说,想让包含 学术会在内的其他领域的 人也参与进来是吧。

和田:是的。说得单纯一点,在大学生的人气企业排行榜里、游戏公司的位错份是不来。比如说很多人都愿意进入日经工作,也许他们根本连新闻记者是干什么的都不知道。又有人想进入某某商事工作,也许他根本没有

预想过商业公司中事情的琐碎。就算这样,这些企业的 排名还是上来了。

我为什么会说学生好呢?理由就在于他们是业界外的人,一个产业在发生变化的时候一定要有原本并非属于该产业的人介入,我想一定是这样的。



——然后就是如何跟其他产 业的人交流呢?

和田: 通过合并和收购, 新 斯把其他产业的人融入公 司、这样就能使得产业活性 化了。这样做并非为了扩大 公司规模, 而是让血与血实 现交融。

其他公司的情况我不太 了解,像当初Square和Enix 合井时,收购UIEvolution 时,以及收购Taito时, 都抱着注入新鲜血液的想

法。Taito做着街机生意, 而UIEvolution原本是开发 Middle Ware的公司。这个 公司之前都选择了尽量不靠 近游戏的经营方针、与SE原 社截然相反。我们采取的就 是这样的一种做法。

——这么做出故愿了吗?

和田: 我觉得差不多快要有 成果了。就像用筷子搅麦芽 糖一样,到了某个时候会感 觉糖稀渐渐变成了固体. 尽 管如此, 其实仍然不过是粘 稠度很高的液体罢了。但近 期内会出成果的,我肯定。

说到游戏业的新动向, 我觉得就是NOS和iPod的出 现了,这样的东西在5年前是 没办法想象的。再比如当时 不为人们重视的网络游戏, 现在也发展到了数千亿日元 的庞大市场规模。星火燎 原,也许哪天我们会蓦地发 现、游戏市场已经变了。

——要视到这个变破口,应该 要这入大量的智慧和力量吧。

和田、任天堂NDS的成功让 我隐约着到了这个突破口. 我认为这是非常可贵的。在 游戏卖出50万就很出彩。卖 出20万就算合格的这个年 代,突然NDS平台上蹦出300 万乃至400万销量的软件群。 这些软件也许不同于传统游 戏,也有人会对这是否是游 戏产生质疑。可事实上,这 些确实就是游戏。

直到现在, 对游戏的 定义往往是文法如何,画面 如何, 需要多长时间通关等 等,既然游戏的定义能够扩 大为"互动影像",那为什 炼"之类的也包含进去呢?

时间发展为现在数兆(此处 性能也是没有意义的。单纯

兆=万亿)日元的规模、不 能不说是巨大的成功。正因 为如此,要让那些依靠游戏 获得成功的制作人们重塑筋 中对于游戏的概念, 应该是 非常困难也非常过分的。但 我们其实有这个能力, 我觉 得大家要尽可能地和自己不 同的人交流。以获取更好的 发展。

---您对科学技术是怎样 看的呢?比如把软件工学 的要素吸纳进来以求提高 放牛——请问有过这样的 想法吗?

和田: 首先让我们先把"都 尖端技术是否必要"这个问 题放在一旁, 我认为没有技 么不能把"学英语"、"脑锻 术做后盾就不会取得任何突 破,这是一个事实,但如果 游戏业从零起点开始短 一味地、没有止境地追求高 的技术不能够成为起爆剂, 必须有一个"革新"成为技 术的立足点。



### 译者的话

站在广大读者的角度考虑,和田洋一的这番话无疑会引起各种争执。诚然,连他自己都表示。同 为游戏制作人都会抱着不同的游戏理念,更何况我们这些没有深入业界的玩篆呢? 其实这大致也是样目。 名称为"走近"而非"走进"的原因。

有竞争就会有派别。不同的观念衍生出不同的产品和用户群,玩家的切身利益就是玩到自己喜欢 的游戏 实在没有必要摆出一副忧国忧民或肃凊四旧的面孔来(当然、有此项专门爱好者例外)。也许 历史到最后只是胜利者的赞歌,可假设连单纯的"玩"都不能贯彻自己的意愿。那不是太可悲了吗?

### 文 琉璃 美编 咕噜

作为"《牧场物语》系列"的分支作品、《新牧场物语》凭借自己独有的幻想世界现以及RPO冒险要求成为了一个全新的系列上次我们为大家报道了新作《魔法工厂2》的主人公和故事背景。这次让我们看看主人公的奋斗目标及其它一些新要素



# 充满冒险要素的奇忽较历生活。

旨在创造全新感觉的《魔法工厂新牧场物语》的续作《魔法工厂2》,将为大家带来与众不同的幻想世界风格的农牧及冒贴生活。 漂流到边境村庄阿尔瓦纳的主人公凯伊鲁,这 欠除了努力经营好自己的牧场外,他还打算等



建一种学校、究竟他的梦想能不能实现呢?这就要靠玩家们的努力了。

# 在这片能够看到大海的美丽地方建设自己梦想中的学校产

在一片群隊沉眺海平线以及整个阿尔瓦纳的高地上,凯伊鲁决心在这里建设自己心自中陷光明始的学校。这片高地的高、复种满了樱花树、一到春天,粉红色的花瓣就会漫天飞舞、非常漂亮。究竟凯伊鲁会建设一座怎样的学校中而又会有什么样的人来到这所学校呢?看来这所学校将成为本作的一个重要要素。









# 在阿尔瓦纳小镇中散步。享受与镇民交流的快乐

阿尔瓦纳又被称作水之都,因为这里岛近大海,所以而很 8条河流等等整个 小镇,这座充满绿色飞力的灯镇就是凯伊隆赖以为生的重要据点。这主量然是是 境地带,但是却有很多人来此定居,所以这座看高梧静的小镇局边设施非常丰 富,可供制伊鲁在此自由使用。边散步边恢赏城中的美国景色,还可以与值中的 居民们促进感情。

### 水资源丰富且拥有很多桥梁的阿尔瓦纳



雙座小鎖拥有很多大大 小小的桥。架在阡陌交错 水的烦恼,但是有时却要 桓心水灾。

### 也有能够钓鱼的地方。

来这里放松 那么就能在港 只要手上有的 果了的时候就是白的性格上尽



▶到了冬季这 里也会像其他 地方 样开始 降雪 整个堆 镇都会化作一 片银白的世 界、这时 所 有的耕作都会 被迫停下 边際原圖書

天就变成-- 片银白的世界 . JF 64 边等特春天的来临吧。



5%50%和怪兽们也要好好培养感情!DCX

作为"(新牧场)系列"的特点之一,玩家可以将迷宫中遇到的形形色色的怪兽故作同伴,它们不仅实力强劲,而且还能在冒险中助玩家一臂之力。除此之外,它们也会帮忙从事农活,可谓是玩家生活中不可或缺的好帮手。虽然刚开始的时候它们是以敌人的身分登场,但是只要给予它们足够的爱,常与它们沟通交流、就能变得温柔听话哦

### 从渐渐变得温柔的眼神中可以看出他们的驯化程度





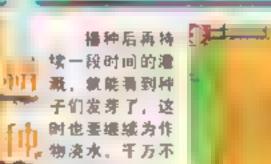


### 公分 维持生活的基本 "农作"也将更加便利

不论游戏怎样地变革, "农作"仍然是"(牧场)系列"的重心,种植蔬菜、花果等都是玩家体育牧场生活的最基本部分。本作中、这个部分变得更为流畅,从奉阳包丰收的。系列自动速度将会大大提升。而且、本火从。开始就能大面积耕种,玩家司以尽情概绝更多农作物了。另外,本作的农作物种类也有所增加,大家一起来享受超高自由要牧场农耕生活吧

### **基据证明**田特国基础





能怠慢了它们。



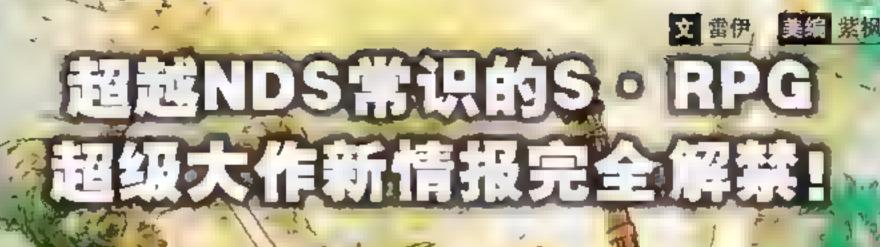
ł

### 2



农作物是绝对不能离开清水灌溉的 所以玩家每天都要用 消水器为农作物烧 水、如果忘记了话可 是会延迟作物成熟的 时间哦。





《ASH》是早在2005年10月前NDS就學说有 ●上載已全布的一款車 創作型PPQ基大作品由于有 著《門門》 生父祖曰译信命与制作。 油軟作品一條 公布立刻装成为了玩家 表注的焦点。 运够的承 戏自初公布以来已经过 在了近两年时间,但这段时 日中一直都没有这游戏 的任何后续情报公司,其间 更接出其将我平台开发 的消息。在汉家了许久最高 板口排放纯于带着《ASH》再度出现在状常面前。 而此时,她教游戏已经 进入了最终调整阶段。

Vol 28 P4

# 故事的弄端中,王国化为了东姆

《ASH》自公布以来一直都没有新情报 公开, 这款游戏目前开发得还算顺利吗?

不错,这款作品终于已经定型了,之 尼就等着霞终的平衡竹爲堂子。从我担任执 行制作人的角度束着,我认为游戏开发得非 常顺利。今天我们还请到了制作人田中兼介 先生到场,并带来了实际的试玩软件。

理自先生贫后直弯的固定吗!

是的。我们在剧本上下了不少工夫, 艾夏的女性。

主线局精足不断和田中商軍后才凝炼日來的。 另外,主要开发人员中还包括了人员高叶英夫 先生和予查音乐的畸元广先生。

——(玩过试玩版后)啊。还有过场动画啊 品质的确不错。

我们想尝试一下与普通NDS游戏给人的 印象不太 样的东西,所以我们在游戏中积极 我们已经等了好久了。说起来,这次是一地运用了语音和多像。此外,我们还向逼真的 战斗匪重进行了挑战。主人公,就是这位叫做





### 一这在前年的发表会上就已经公布了吧。

真实我刚加入这行时所开发的PC游戏的主人公也叫交夏、我之所以把本作的主人公也命名为交夏、就是想在制作(ASH)时保持当时的那种心情。

田中 (玩着游戏) 因此连我们也感受到了巨大的压力啊。(笑)

一不,这可是一段佳话。不过话说回来,画面还真是不错啊,艾夏完全体现出了皆叶先生的风格。

艾夏是米利尼亚王国的公主,游戏的片头就是她在17岁成人仪式中继承王位时的一幕,仪式中突然出现了巨大的人类蛇、将一切笑烧殆尽。当艾夏醒来,她的眼前只剩下了残残断瓦和灰烬(即ASP),故事正是从此时开始的。

一标题中的"ASH"是很重要的关键调啊。那在战场上方面,本作是沿用传统S·RPG的系统吗?

不, 有点不太一样。

田中:本作中有一种叫做"行动点数"(Action Point, 简称AF 的设定,是要这个点数还没有电灾,扩张就可以 进行任气行动。AF会随着小队的行进和使用声具的而逐步 消耗,在AF机器之前,一个标言内可以移动致压火也不是 不可能的

年就一个人队是打入组成的。在每个人的行动对决 单独进行。不过AF是整个人队中开的,所以加入一次选择 只让一个人不断来进或者让整个人队慢慢推 移。至最后一独会摩加至5个小队,AF是各个个队队员是在一个人不断来进或者让整个人队员

# 1

# 多消失的人物消以东之战士的身分官何重生

原来如此,这种战略性还真是有点特别。(看着实际的游戏画

面)啊,这是事件场面吗?

在故事的开头,被人类实烧或灰炉的人们会化生为原之战主 重生。他们有着各种各样的职业、会成为了队中的战斗单位。

### 也就是说人类只有文夏一个?

不是,除了她以外还有很多人会唱響登远。主要登场角色都将但手,队长,奉领灰之战士组成于队。当年级的跨域,角色会学会各种技能,市玩家如何编成小队,也会让战法得到很大改变。

关于这个。我们还准备了特别的成长系统

田中 这个系统后做结合 エンゲ ご)系统 「队长可以 吸收学会了各种技能的灰之线上、麻烦让自己得到成长。

——啊?由人类来吸收?那被吸收的灰之战士会怎样?

**Z**口 会完全消失。

### ——哇、这太残忍了。

饭口 (笑)这个系统的细节改日我们会另外公开, 不过这个系统的概念就在于"把如何处置灰之战





士的权利完全交给抗家"。对自己培养出来的 灰之战主难免会产生感情,而要不要吸收是因 玩家而异的,这是个很让人伤脑筋的系统。

### ——真让人感兴趣啊、那么接下来请介绍一下 战斗系统吧。

作为S FP J来说,这款作品宜该是属。于异类的,我们为了证玩家能够本会和BPG的感觉下了很大的工夫。这次我们采用了所是的"指令选择式"战斗,一进入战斗,画面就会即换为RPG式的战斗情景

### ——这很有坂口先生的风格啊。

不过这种战斗的关键是掌握在SLG图 自我极限的东西。 分。因为进入战斗之前,地图上我军和敌人之 ——原来如此,不 间的距离,以及小队成员的队准都会综战工产 BPG化的战斗就是 生影响。具体来说,魔法系的角色在人力利射 且在系统、画面以 程上占优势,但不经打,所以要压量机敌人保 界,这款作品果然 抽跑器,而肉穗系的战主则要压可能让他们接



近敌人才能更好发挥作用。这些要素会反映在 战斗时的攻击方式和伤生值上,相对距离和卡 位是非常重要的。

# ——这的确是把SLG要素和RPG要素融合起来了呢。

不错,但正定如此,两者的平衡性才很 难掌控

田中 我们还追求的并不是那种走错一格就得 重求的言刻难度。而是想要寻找一种让玩家凭 着感觉就能玩下去的平衡度。当然我们也希望 解绽在这样的平衡性中。加入可以让玩家挑战 自我极限的东西。

——原来如此,不过就算这样,光是这种完全 RPG化的战斗就已经很容易让人上手了。而 且在系统、画面以及特效方面都在挑战新的境界,这款作品果然充满了新鲜感啊。

# 

# 反复摸索之后,希望能让玩家体验到RPG战斗的精髓

1

一 这次看了实际游戏后,觉得系统方面没什么好挑剔的,副情方面那种很深奥的感觉营造得也非常好,这个部分坂口先生应该下了不少工夫吧?

不错,游戏中火炎蛇会在各地肆虐,所到之处的人们都会化为厌烬。那么,为什么火炎蛇要把人类烧成灰烬呢?人类又为什么会以灰之战士的形态复活呢?这就是游戏中的最大趣题,故事也会沿着这条线进行下去。

### ——听起来好像很深奥啊。

还会牵涉到未来世界和时间悖论, 真相会一步一步地解开, 风格和〈蓝龙〉等作品截然不同。

一一还有就是画面看起来很不像NDS的游戏风格。如果有心想做好画面的话,NDS上的确还是可以做出来的,但是由于动画和实际画面之间落差太大,很多厂商都因此尽量遵免这么做。《ASH》的战斗画面非常写实,不会有什么不自然的感觉,插入的CG也觉得非常自然没有突兀艇。

了2Go大容量ROM卡片制作的作品,内容相当 丰富。

——正是因为做出了这么大的努力, CG动画才能够完美地融入游戏当中。不过话说回来, 我总觉得玩这歌游戏的感觉会非常奇妙。

由于受到地图格子的限制。游戏确实很接近于S RPS、但是我想在行动时留意AP 程度形的感觉应该还是比较新颖的吧。

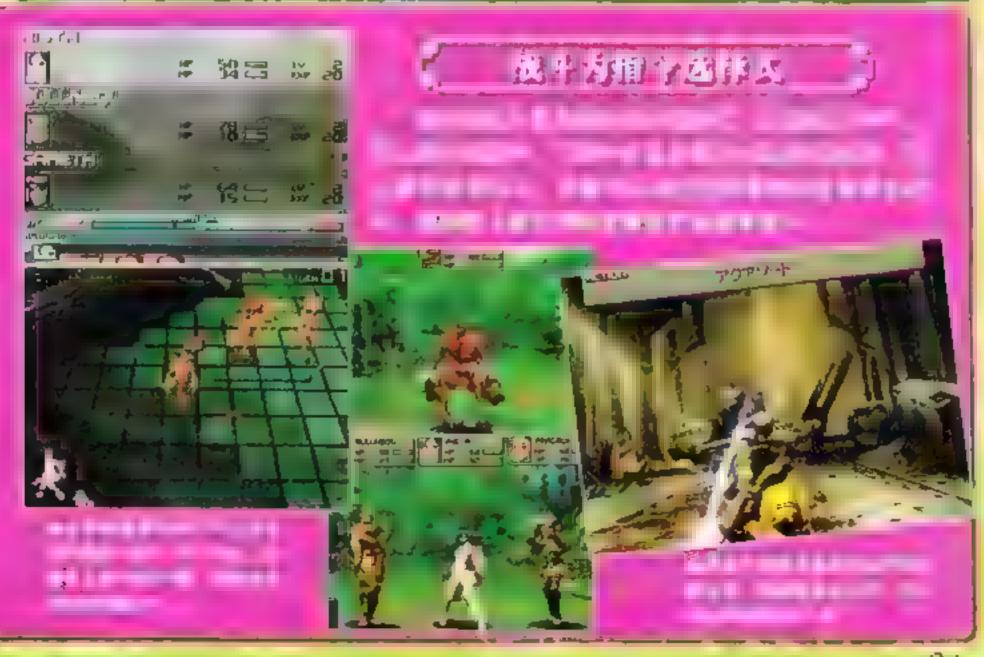
### ──順便问一下,指令选择式战斗是自然而然 就决定采用的吗?

不,这是经过长期模率尝试后才决定的。感觉上应该是在开发过程中,这款作的变得越来越像RPG了吧。毕竟我们还是希望玩家

能战切会种敌在RP体这括A的的



精髓、而SLG部分正是为这个铺路的 因此从 游戏的角度来看。本作中心。心机可心的要求大概是刚好各占一半吧



# 确定会在2007年內遺售

ATT.



在战斗方面,还有一个部分也经过了反复摸索,那就是魔法可以不进入战斗而在地图上直接使用,这种事外的设定很有意思吧?田中,举个例子,玩家可以让一支小队对另一支小队猛用辅助魔法来强化它的战斗力,然后让这支小队去攻击敌人。在一般的S RPG中很难见到这种情况,但在MMORPG中其实是家常便饭了。

### ---啊,明白了。

有些关卡如果不采用这种方法、特別准备好辅助魔法专门小队和肉搏型战斗小队的话,对付BOSS可是很难赢的。

也就是说和之前的S·RPG相比、在战场的活用方法上是完全不同的吧。小队概念的融入产生了全新的策略性,而战斗却是指令选择式的、这甚至可以说是一个全新的游戏类型。

M st Wa k er 内望把这种感觉符为"小队战略",我们很希望能将之发扬力大。与竞本作的概念之一,就是要创造出让核志玩家也会有值得反复的獨的新系统。就最终的成果来看,我们也的确制作出了有趣的游戏内容。

### ——您已经胸有成竹了吧?

就等着最后的平衡度為整了。(笑)这个部分的关键,就在于将敌人配置略为错开之类的明节,不是将这些细节积累起来,效果还是非常可观的。所以我也希望我们的开发制队真的可以努力到烧成灰烬(ASH)为止啊。

—— (奖) 最后再问——下这款游戏会在什么时 候发售吧。

廿口 确定会在2007年内发售。

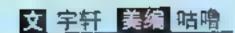
——明白了,十分期待。



# 想只是力的显现人物









世嘉人气角色——刺猬索尼克再度 登陆NDS平台。作为《索尼克 冲刺》的线 作、本作结合了RPG与ACT两种要素。利用 NDS的双屏显示。你将再次体验到超音速 般的更快与刺激。游戏的开发度已经接近 99%。下面就让我们来看看这款续作到底 有此什么值得一块的新要素吧

> 风车村中好奇心旺盛的女 狸猫 对刺激的肾睑拥有蓄强 列的高,往 口音带点美西斯

系列的主人公 向往 拥有两只尾巴的小狐 自由而不愿意被事物所来 狸 对未来充满了憧憬 缚 是世界上跑得悬快的 拥有超一流的机械知识 刺猬.





能够看到广阔的大海。 ▶ 风车村的据点 从这■





▲玛丽恩家的内部情况。可以看到一个 巨大的沙漏和一台奇怪的机器。

◆在一般时间的冒险之后需 要再次返回风车村。

## 南洋海域塞泽图图片的图车域的

《索尼克冲刺 大冒险》的舞台设定在大海上的各个小岛 想要进行冒险,就必

须在几个岛屿之间来回航行, 在关卡中收集到零件之

后, 还能制作新的交通工具。



从塞泽恩岛上离开之前,首先要绘制到临近岛屿的航海路线,然后再开始冒险。航海图可以从风车村中获得。



▲海图上不同的蓝色表示 海水的深浅、最初的变通 工具只能在浅海移动、

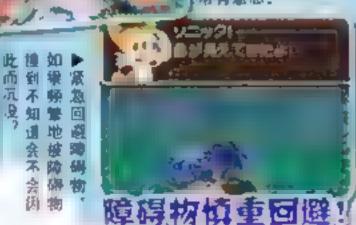


▲航还朱岛贵去 完海有打屿常保 整图许开等尼索。

最初的交通可具

■ 加速跳台 不但可以用

来加快移动速度,还可以输出一些高速度 的滑板冲浪技巧 非 常有意思。



向目的地进发

航海模式是以3D的方式进行的、其操作和《索尼克滑板》十分相似。航尼克滑板》十分相似。航海的过程中不但要躲避除海物。还要兼顾得到加速或者收集用的道具。

到达目的地后就变回了

《索尼克 冲刺》的2D横版卷

轴模式,不同的岛屿场景的主

鹽也不一样。 比如森林岛屿内

还有恐龙出现、另外BOSS战

也是以3D的形式展开的。

▲水上脊板只能在炎 海中移动 但是速度 縣十足

▲随心所欲地探索

卡都有丰富的要素。

本水上移动的画面 只 速度足够就不会沉下去。



**保设备来完成关卡** 

机

▲巨大的恶龙、看它的皮肤 难遇会像变色龙一样变色?



■某些特殊的环形 场景可以让索尼克 倒挂在上面移动。





在影子王的黑暗统治下。德尔托拉的人民度过了痛不欲生的16年。为了拯救自己的国家,铁匠的儿子——利夫在父母亲意志的感染下决定前往魔境,等回王家代代传承的秘宝——7颗宝石,在原卫兵巴尔达的陪同下开始了这场并不平凡的旅行。

当他们刚来到第一个魔境"沉默之森",就遭到了影子王手下和魔物的袭击,千钧一发之时,一个少女救了两人。

他们带路。究竟三人能安全地取回第一颗宝





▲最初的香腔舞台 玩歌之命。



▲与守护教第一阶宝石的 **微**物战斗、

▼ 旅行途中 三人構過途補

了外族青年的亮兵队、



为额一了一维找眼湖犹丽而都特魔魔子石三二息他族的经宝的在由恩,子女法则是一个美,子女法的女子,是是他族的经宝的在由恩,人魔之们。叹是石小的于的







FANS的追捧。很言楚力的角色。引人入胜的剧情以发众多刻骨能心的场面都让人对这都超人气动蛋白高水准保服得五件技术。由于档期的问题。则面影的最后两条一直推到最近才与普普等特的FANS是要。在各种周边产品全面饲养以及动面聚集二部制作计划展开的同时,《鲁鲁传》也和其他,人气动是一样走上了游戏化之路。我们这次贪绝的NDS服只是其中的第一弹。在不久的样来。我们会在更多的平台上看到鲁鲁·传票传长的身形。

文 宣伊

# CODE GEASS Lelouch of the Rebellion

原 作 排墨布里塔尼 排帝国拥有集世界 介 绍 1/3的领土。在对 纪 日本的战争中。由





> 鲁德俱然遇见的神秘女子。正是她 她不了鲁鲁修师如龙"。 国家分學者 起来像十几岁的少女。 但其真正年龄 以及真实身分一切不明。

## 语音输入系统

看过原作的玩家应该都知道鲁利 Gasss的特殊能力。一定距离内和各各修列 视的人会绝对遵守各各体下达的任何 这一能力将在游戏中得到忠实的真观 说游戏中有士兵想要加害于鲁鲁修时 对他们下达命令就可以让他们自己对自己下 <del>李多命令的内容分为很多种</del>怎 NDS的下昇中。既家 **斯应做何种选择**。在判

麦克民实际皖出这些: 差距大声叫出来吧点 **宅世得在公共场所大声尚能有伤风** 化。他可以不用语音输入

直接点击: 下屏中的 命令也能 达到相同 的效果。

をがせ口だ **計画学**失におれる。中otan5





▲放箕是舞→場合:::八要追拝的命令 **南金木医三洲足的发展放会不知** 

4 命令都会是示在下册中 对敌人们下这命令项目





現状。 理念的不同注

定了他和鲁鲁修这对

昔日的好友藝特反員

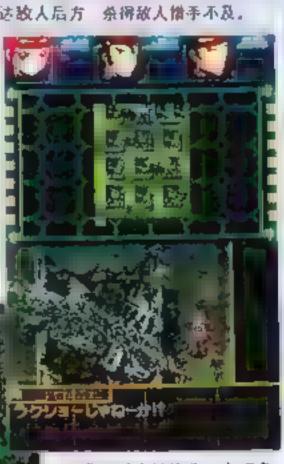
載仇

在游戏中,玩家有时要操作鲁鲁 修以外的角色。比如原作中卡莲和扇 等人接受急务修的暗中指示,与布里 堪尼亚帝国作战的剧情就会在游戏中 再现。在这种情况下,玩家必须从施 命者变为受命者,需要操作卡莲根据 备得修的声音指示在地图上进行探 索。当然,玩家也可以不听鲁鲁修给 出的建议自己在地图各个角落进行地 毯式搜索, 这样的好处是可以发现更 多的道具,但坏处就是容易遭遇更多

的敌人, 如 何选择就由 玩家自己权 衡了.



▲根据神秘之声的指示一直向北方前 普鲁修的指示下, 卡建成功到 达敌人后方 杀得敌人借手不及。



▲成功到达目的地、有了會 無修的指示 这个过程非常 轻松。

▶▲鲁鲁锋的 指示不仅会以 语音的形式下 达 同时还会 以文字的形式 在上屏显示。

本作主要由三大部分构成,分别为"AVG对话部分"、"地图探索部分"和"指令战斗部分"。 在AVG对话部分中,玩家可以欣赏到动画原作中的剧情,许多原作中的经典场面都将再现; 地图探索部分中,玩家需要在地图上来回移动,解开各种谜题;在指令战斗部分中,玩家则要驾驶大型人型兵器去和敌人展开战斗。下面分别为大家详细介绍这三部分的内容。

#### AVG对话部分

在AVG对话部分中, 玩家可以查看任务相关内容的说明, 对参加战斗的队伍进行编成。原作中的角色们将会相继登场, 剧情发展过程中会不断插入他们的特写画面。

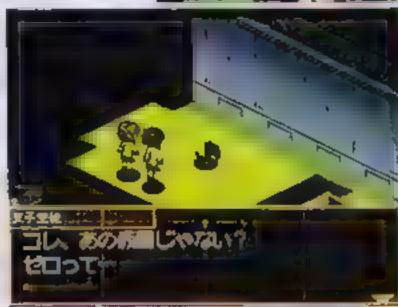


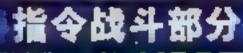
#### 地图探索部分

玩家要扮演魯鲁修, 使用Geass之力对挡路的敌 人下达命令以突破迷宫, 根据下达命令的不同, 敌

人应样场家演外接的作也。合还角的受伤的不有、要修色角的变指的一些玩扮以去修









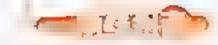
的内容中的和基础

在地图探索部分中会遇 敌,从而进入战斗部分。在 战斗中、NDS的下屏会显示 各种指令,而上屏则会显示 大魄力的战斗画面。此外, 在攻击过程中还可以发动"支 援邀请"系统,玩家可以对着 麦克风叫出同伴的名字,让 同伴加入到援护攻击中来。

查改击中按L或P键可以发动"支援邀请。 在语音输入画面中联出 同律的名字,就可以让他们发动追加攻击。









本作原是手机上酚人气推理游戏、手机服第 一作自2002年9月开始提供配信服务。人气小说 家镜月正宗国在数码 曰 无法交稿而私自逃跑。身 为责任编辑的伊津美沟了催稿而展开了"追捕" 行动 原本是有似很犟地的催福之旅 却意外地 摩人不和谐音 保性的镜月非要伊津美对犯 罪事件进行调查、否则不予合作。本作移植NOS 后,依然会继承手机城容易上手的操作方式。吾 **战推理消戏的玩家不行不一试哦** 

登场人物

#### 活用NDS机能的系统

■系統会自动特別查中获得的重要资料记录 在下屏的备忘录中。其间还会加入类似拼图 的迷你游戏。



#### 预测犯人的行动轨迹

▶ 利用收集到的情报能在地 图上预测犯人的行动路线



#### 点击可疑场所

◆ 在对犯罪现场进行调查时、玩歌可使 用舱控笔直接点击现场可疑的地方。能 转进一步获得详他情报。为了不对情报 产生错测,尽量详细地点击屏幕中的各 个场所吧。

本作中某些特定章节的推理与时

#### 和搜查挂钩的时间和金钱



▲根据路线图,搜索出最快的行 动轨迹

的消费推理出他的行动路 线, 继而进行追赶。有时, 乘坐交通 I 真又对金钱有5h 消费, 伊津美甚至还要参与 自行车竞速~类的迷你游戏 来赚取金钱。



▲使用硬币刮卡抽奖 刮出 定的图案数能挣 得金钱、



▲在棉内行动的 每到 監御 要消费 定的时间和全钱 玩 紧胃要对此做好规划。





设高度施):"他站然的印象就是简单的操作和。" 陳 美的政事再為三事實的身份。 性质青素基础的 · 的《这是此版》系列"作品"。 · 有特地选择重要制度是 北城: 在老枪的)(下水(在枪))是有着特殊者及何 

文 軟饼干 美編 漂電

◆) onam ◆Ac 「◆ 快速z だ/年計 ◆日 浪

◆1 A ◆作作来字◆云 - 国了卖店

Vol 58

解鄉主光王王王 宜見議者于漢 正角或者表軍等無奈信本作的三進者情報

本作除了收录《历代记》。道"《恶魔城》》系列"的一些经典作品也一并收录在内系列。是以让 每个FANS欢呼省欧洲让我们看看本作包含了什么精彩内容吧。

事實權 设施浸渍法 《廚代記(字篇)

《唐之荣昌

76.10 620

**悪魔様形分を含っ 派馬下賓鄉曲 非缺乏产生** 

以PC-ITE的C主党为基础。经过重新制作后的作品,因为加入了新的BOBS和许多新的要素 所以完全可以当作是一款新作品看待。最初就能取到。

1983年PC-E平金网名作品的攀植版。作为"德拉吉拉系列"的第一作。但是在难底上享富盛普 的一作。满足一定条件后开启。第

原PC--E凝整6金轮7收录的附高游戏、内容简单。 操作长领古餐房程的角色在茅屋城里冒险。纯属 博君一笑的作品。满是一定条件扇开启。

1007年PS平台上两名作品的茅植版。第一次导入了 经验值系统等PG要素的作品。可以说在"《那農城》 派列"中有着举足枉重的地位。满足一定条件质开启。





#### Story

1792年 100年复活一次 的德拉古拉特狗其恋实作人骄 之神官沙汰特之子再度复活。 **片酸后今乎下磨物对邻逆的城** 慎进行了原去。而在这次最去 中军年轻时的玛丽亚和英姐姐 安妮特效验拉古拉掳走。而身 为吸血鬼猎人。在的里希特 为了教出被托击的人 做案件 出了安打何格拉吉拉的决定 将入危险重重的恶魔城。



▲在袁出了玛丽夏晨。还有3位人质等 特書里希特去賞數。



丽亚 徳拉

话梅杂志&3DM-SMV

游戏的主要内容。就是操作主义里希特和恶魔城里的各种妖魔鬼怪战斗。这点和《血轮》 是基本是一样的。但是从公布的情报来看。本作的看点已经逃避这里前面讲这些。下面就为 文家新廊这次游戏中的5个是他调整让你更加了那本作就是的世界。



详缩交代了故事里的一些 重要内容。历代人物更是 在PSP的超大屏幕里表现 得惟妙惟俏。FANS可干 万不能描述。

进入耽美世界的魄力影像!

▲標本打黃后預示着"羅界 之王"傳拉古拉即特種活。

●装在祭祀台上的少女。似乎正在以他为亲亲进行。带接拉古拉的复活仪式。





△機器与機構之 间可以消断者出 几个层面。

●封闭的城门河 特打开。显面究 竟有什么在等待 里看特度。

## 3D的世界让你感受不同的恶魔城!

本作为模版卷轴过关动作游戏。这次人物和背景都采用了3D建模。使得原来的2D世界看起来更加的"广阔"。除此之外。特别是在一些BOSS级强激出场的地方。都特地用改变镜头角度的方法做了特写。让画面显得更有层次感。



▲游戏里皇希特使用主要赏器 **是椰子,这种武器打击国窄和** 攻击范围小,在《血轮》里是为 人所诟病的地方。但是只有克 服这些,才能制伏基度城里的

▶ 各关卡量后都为玩家安房了 張力約BOSS,只有掌握BOSS 的攻击规律后,依靠自身的过 便被水将其打倒才是ACT的精 體所書。





本作除了《历代记》。还分别把PC--E版 的《血轮》。PS版的《片下》和PC-E版《血轮》 屋的附属游戏(どらきゅうべけ)作为隆慶 游戏的形式收录在内。《月下》的故事是紧 接着《血轮》5年后的1797年,因为上次聚 鬼大战而导致疲乏的显希特。被沙法特拉 制他质并能助他的力量再次让维拉古拉复 活『感到事态不妙的德拉古拉之子阿鲁卡 多从长眠中苏醒。帮助人类与自己的父亲 抗争。



## 小岛文美

相信看过小岛老师的 作品后拜倒在其画风下的

表家不在少數吧?一个游戏想要造就耽美的 世界現就必須要有的歌美人设为前提《本作 也不例外。原来的角色在经过担任"《恶魔 城》系列"御用画师 的小岛老师重新绘制后。 萬贵典難的风格让玩家眼前一亮了仿佛把每 个角色都注入了灵魂一般。

罗 小息文件的数据人证券实为游戏增色不少。









▲本作全程语音 将PSP带在身边 你就可以随时随地聆听实玖琉那冶愈的 萌含了。

并且、玩家交流的对象并不局限在S O.S团内部、和外人交流说不定也能触发特定剧情。

的地,就能和自己中意的角色交流了。







### 新技术引入——S.O.S





玩惯了文字AVG的人也许已经习惯了画面上静止不动。眼睛,或一肢的2L美少女。本作中 这种情况将发生根本转变。在进口剧情对活时、玩家可以清楚观察到对话对宋纸致的表情。包括 服珠的转动、脸庞的多角变倾斜、呼吸时胸腔的起伏等。这些赋予了角色更强的生态感,

## \*SOS团团员介绍

这也许是所有校园剧中是为强大的杜团,以拥有随心所欲改变世界能力的凉宫春日为中心,成员包含字 宙人、未来人和超能力者、在各种活动或事件中都扮演著胜利者或教世主的角色。



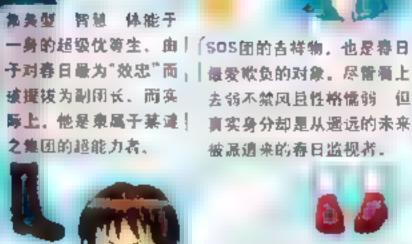
自我中心的团长大人 **获哪一成本变的无聊生**| 活、总是极力探索着世 界上不可思议的东西。 虽然娇蛮任性,却一点 不招人厌 这也算是她 的一大技能吧.



有者"大曲神"称号的有希拥有 量为高端的人气、绝大部分时 回都保持看端坐阅读的姿态 新生代无口娘的代表。其真实 身分是统治这个银河系的"贪 讯统会思念体"的人形对人用 介面 也就是俗称的字雷人。



無臭型 智慧 体能于 破壞拔为副闭长、 而英 际上,他是隶属于某道! 2集团的超能力者。



来

就像图片中那样、阿虚 新上去最不起眼, 也是 团内惟一的普通人。由 于原作中英于他的疑点 甚多 因此也有人猜测 他才是世界真正的神、





2007年4月21日,《名侦探柯南》的第11部》协服动而——《新替色灵柩》在日本哲明 从1994年初次通载至今 通牒日本动置界的常贵树重创造了无效的新速 超过一亿册的单行本漫画销量 2000万人次以上的歌语版案采 无不影显其魅力 俗话说,游戏动变不分家,原作如此爱欢迎 由此被编的游戏都然也不在少数,而作为侦探题材的作品 故编戏也许不费事 值得一提的是 由《名侦探柯南》或编的游戏作品 硕大部分都是在常机平台上推出,从GB到GBC再到WS(C)和GBA,直至和今的NDS 三头身的侦探小子踪通道布其上 而且伴随登陆主机的不同 《柯南》题材的游戏呈现了迎合各主机捕鱼的风,格、从这个层面上来说 这些游戏也见证了《名侦探柯南》一点一度的故意 今天笔卷就 自告奋勇 和各位掌机爱好者。一同回顾《名侦探柯南》的掌上推理者



首先我们从掌机上的柯南游戏介绍起 其实正像前言所述 随着掌机的才断发展 上的《柯南》游戏一直迎合着主机的变化而改变——GB主大量文字 构成的纯AVG、WS的另 类玩法,GBA上对"《莲转载判》系列"的学习……每个主机上的《柯南》游戏都有着自 己舞明的特色。

## 原汁原味,漫画再现

黑白GB上看过两部《柯南》相关游戏登场、它们的共同 特征是非常贴近漫画原署,不仅采用了霄山风昌泉自执笔 的人设,就连剧本也保持了完全原创又不失原作本色的 《风格。之所以会有这样的特征。原因有二: 一方面是当时 (1996年) (名侦探彻南) 还尚未成气候,游戏推出时才刚 风动画化不久,更别谈采用动画人设了。另一个原因就是漫画的 广黑白表现形式,在没有色彩的CB上的表现更是与漫画相得益彰。



## 名侦探 柯南



(名侦探柯南) 在掌机上的第一款作 品,也是进入游戏领域的开山之作。可谓 篇义重大,因此在游戏剧本的选择上,制 作者也煞费苦心。为了保证剧情的严谨以 及符合原署风格,制作者特地邀请了青山 刚昌一同参与游戏的制作。

游戏的主要地点是一家新近建成的地 下游乐园。由于还在试营业阶段。因此第 一批游客都是由游乐园园长亲自发游戲请

而来的 贵宾, 毛利侦 探事务 所和少 年侦探



团也在受激之列。柯克作为与年侦探团的 一员,顺理成章地 前往了游乐园。就在柯兰 南一行人到达游乐 远后不久,杀人事件发 生了。凶手显然是 这批游客中的一员。何 南责无旁贷地肩负起了调查此案的中任。

游戏的画面相对如今的作品比较简 畅、局情分成了3个章节进行、玩家需要操 控柯南在游乐园四处调查取证, 再通过和 周遭人的交谈取得新的情报,最终依靠手 头的证据,进行合理的推理后判定凶手并 将之当众指出。由于游戏中几乎没有什么

ФGÖSHÖ ADYAHA ∕SHOGAKUKAN \*YTY +TH5 1996 \*BANDAI 1996 LICENSED BY NINTENDO

▲史上首款《柯南》游戏。

动作要素,单 纯的解谜又难 免计人有枯燥 感. 于是设计 者便在游戏中 加入了抓公仔 之类的小游戏 来缓解气氛。

总体而言,作为一款初出茅庐的动漫人 改编作品, 这款《柯南》游戏的表现还 算得上精彩,即便抛开漫画,单就游戏 本身而言, 也算得上是一款上乘的推理 AVG了。遗憾的是如果没有一定的日文 功底、恐怕是无法完全理解游戏中的所有

乐趣的, 当 然、对于多 数国内玩家 来说,语言 几乎是所有 推理AVG的 障碍。





名侦探柯南

X机种。GB Banda 发售。1996年 美型。AVG



村隔 年半后,"〈名侦探柯寿〉系列"的第二作在GB上再次登场。而作为部连载了将近4年的少年漫画,漫画原著的人气也为本作增添了足够的人气。

如翻标,颜所示,故事发生在行业中的象华列车上,因为村南的图束,死神又 灰降临了。(为什么我要说"又"?)列 车体息率中的年轻女性被残忍地杀害。而 凶手自然被锁定在同行的乘害中,但是所 有的嫌疑人都有完美的不在场证明。毫无 头绪的柯荫只好从作桑现场遗留的唯一证



据名为(罗中) 在罗中) 新名为的 有手,两个人没有一种,不是一个人。



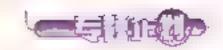
风格、只不过可活动的范围大大增加。而在极度的过程中,多了更多的谜题设置。只有随着谜题的一一破解,才能对整个京情地终剥茧,得到正确的推理。另外本作中还有来自关西的高中生名侦探——服部平亚会场、他会协助柯南一周进行调查。

大一小侦探的棋手。再大的危机也迎刃不解。

## で 新入佳境与独特的人没

从1999年到2001年间,随着水画 动 画以及剧场版的全面推进、 (柯克) 的魅力尽显无遗。港台地区对原作的引进,让 国内的抗家也有机会认识了 (柯克) . 扣 人心弦的剧情让越来越多的玩家为之着迷。伴随原作的热潮, (柯南) 在游戏方面的表现也渐入佳境, GBC和WS两大掌机平台上共计6款相关作品推出,数量上的优势让同类动漫难以望其项背, 而且这些作品的素质也相当出众, GBC版以彩色画面搭配黑白漫画版人设的独特风格,让无论是漫画版的FANS还是动画版的拥趸都有种 耳目 新的视觉享受。





## 名侦探,柯南人

Particular Control Con

GBC上的第一作《柯南》游戏,游戏从之前的黑白世界来到了五彩缤纷的全新舞台,而从这一作开始、《柯南》的相关游戏作品也正式改由Banpresto接手开发。

故事的开端从小兰和柯南在咖啡店与 委托人美树小姐的见面开始,为了帮助委 托人调查其姐姐的身世,柯南和少年侦探 团来到了位于飞弹山的机关寺院。除了小



一派祥和的气氛中, 骇人的凶杀案还是不可避免地发生了, 运用柯南灵巧的头脑和镇密的心思, 从蛛丝马迹中再次找出凶手就是游戏的目的。

和GB版比,本作并不仅是简单地上色了事,比如场景变小,人物变大,音效上也加入了TV版主题曲的旋律,一系列改变使得游戏整体素质有了大幅提升。



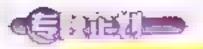


DETERTIVE CONANGE START PUSH START OF START START OF START S

本作紧随 (机关寺院杀人事件) 在 2000年发售,在前作中的案件侦破一星期 后,美树小姐再次找到毛利小五郎,并委 托其前往奇岩岛探寻她的先辈留下来的宝 物。迎来署期的少年侦探团得知这一消息 后,也跟随小五郎来到了奇岩岛上。虽然 没有马上发生杀人事件,但是岛上却危机四伏,困难重重的神秘机关。沈诚主物的区犯……何南必须一边寻找必下一边还没揪出躲在暗处的凶手,这趟寻宝旅途怎么看也不会一帆风顺。

和剧情一样,本作的系统完全继承自 (机关寺院杀人事件),除了保留各种排理收集系统,还融入了更多的动作要素,让游戏的可玩性有所提升。此外由于故事发生在岛屿上,所以柯南的可活动范围也大大增加,不过少年侦探团的小家伙们也会不时地惹是生非,让已经扑朔迷离的剧





名侦探 柯南!

## 

2001年GBA发售之前,GBC上大作选出,所有厂商都铆足了劲为GBC奉上最后的晚餐。"《柯南》系列"也不例外,作为GBC上的系列收官之作,《被诅咒的新路》于2001年初发卖。



本作的故事发生在航行的游轮上,富 家女铃木园子受激参加一次豪华的航海旅行,她不忘激请自己的好友毛利兰,小五郎和柯南也作为小兰的家属也有幸加人



▲《被诅咒的航路》的封面 将大海上抵船的诡异气氛欺 托得非常到位。

了旅途。然而上船不久,一位扮相神秘的老人就告诉柯南,这艘船所要行驶的航路遭到了死亡诅咒……果然,不久之后命案就接二连三地发生了,乘客一时间陷入恐慌,而何南却明白,这根本就不是什么诅咒,而是一场有预谋的连环区杀案。在一望无际的海面上,凶手定然无路可逃地混在船上,不过他接下来也许会继续制造混乱来增加案件侦破的难度……怎么样,听着都很激动吧,赶快控制柯南争分夺秒地将这个杀人不眨眼的凶手揪出来吧。



▲週子的盛情邀请总是把大家带入阶境,游戏壁也不例外

虽然本作在大方向上和GBC前两作并无二致,但是剧情长度、登场人物数定甚至是作案方式的凶残程度都远远超过前两作。为了更好地表现这些内容,本作不错采用了在GBC上属于超大容量的16Mb。游戏的表现也确实没有辜负FANS的期待,为GBC上的"《名侦探柯南》系列"商上了完美的句号。

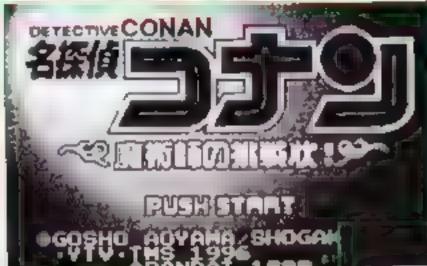


## WSC:



自从任天堂的功臣横井军平自立门户,并与Bandar合作开发出WS后,动屡改编的游戏作品就成为了这台主机上的生力军。而像《柯南》这样大红大紫的动奏作品更是没有理由不在WS上推出。WS系主机上推出的"款作品的人设全部取材自1~版动画,这和Banda 当时的市场战略有关,因为Bandar正是TV版动画《名侦探柯南》的投资方之一,在WS系主机上看到动画再现也就不足为奇了。此外由于WS横套皆可玩的特点,厂商也大量在游戏中加入了以此为卖点的内容,与GB系主机上的《柯南》游戏玩去大不相同。另一方面,从受众群来说,这一款作品更合纯柯南FANS的口味,适当削弱解谜部分的难要并加入针对FANS的原创内容(如人物占卜卡片),使之成为柯南爱好者们非常们得收藏的作品。

名侦探河南



▼ S上的首款(何南)游 戏,和GE系(何南)作品有着 鲜明的风格》肆。不但游戏人 设上选择了一版,还弱化了游 戏中的主线部分,更见强志员 殊政的延解,此外还见入了 扑克占卜等和主线游戏产系不 大的小游戏。另外还「以析"分 据 B起来利用"实用手册"分 析案情,有模有样的架势足以 令FANS大呼过瘾。

本作部村龄是〈魔木苑的胜战状〉,牧事主线是和青忠刚昌笔下另 作品〈魔木快斗〉中的主人公赋羽快斗 也就是我们辍知的怪盗基德大人有关,陆靖上和第二部剧场版《世纪末的魔术师》息星相关。

柯南和基德之间的比拼是(名使探柯南)原作中主线剧情之外的 大看点,据读 卖电视台收视率调查统计,但凡怪盗基德登场的那几话,收视率都会有所提高。这也足

见基德的人气之盛。深温此道的Handath, 标为和基德之间的决计战场拉到AS上也就 顺理成章了。

本作因为紧扣顾著的特点而广 少 ANS好评,但是因为推理要素的减少,让很多推理游戏爱好者不满,双方褒贬不一的评价形成鲜明对比。但说它是投 看问路也好,足小试牛刀也罢,作为WS上(柯南)的处女作,本作都毫无疑问地为WS上的系列后续作品设好了基本框架。







## 名侦探 柯南

## 243 1000sp + 312 N/4

在第一作依仅怪盎基德的登场获得 FANS的好评后,Bandar再接再后,于2000 年推出了(西部名侦探的最大危机).从 副标题中可以看出, 从基德身上尝到甜头 的游戏制作者又打起了服部平灰的牌。故 事中总共有5个案件需要大家解决、因为和 服部平次有着很大关系,所以本作的案件 大都发生在位于西部的大阪。游戏中的关 键之处就是不断找出证物, 来解决一个个 让人棘手的案件。



本作还首次引入了两个全新系统 "关键词触发"和"谜之追踪",顾名思 义, 前者以在对话中找到关键词为目的, 后者则是强调动作成分。新系统的引人让 在前作中备受质疑的侦破部分的难度有所 提升,单纯的推理爱好者也有动力尝试本 作了。



## 名侦探柯

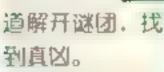




WS系(桐南)游戏终于彩色化、经典 的TV版人设加上高水平的着色,甚至让人 有产生了看动血原作的错觉。

副标题中提到的"夕阳的公主"实际 是一颗宝石的名字,而这次的故事也正是 围绕这颗被诅咒的宝石展开,在这颗宝石 对外公开展览的宴会上,杀人案件发生

了. 在场 的柯萬当 然不能轴 手旁观. 他这次要 和平次一



另外本作可 以继承WS上前 两作中"实用手 册"的记录。如 果在游戏开始前 导入的话,还会 多响游戏的完成 度,对于玩过前 两作的玩家来 说,这无疑是个 非常体贴的设计。





▲可以继承前两件的记录。



## 



OBA上两作何南可以说是中国玩家酸为熟悉的两作了,机能的大幅提升。让《柯南》改编的游戏也得以脱胎换骨。在画面和普效上有了质的飞跃。加上辛勤的汉化者为中国玩家扫满了语言上障碍,全中文化的游戏环境给于万何南FANS带来巨大和高。

但是2001年以后,随着《海贼王》、 《大智》《者》以及《网球王子》等漫画界 后起之秀的迅速崛起,《何南》的人气已 经无法和赋酷时期间日而语。这一点在游 戏作品的数是上表现得尤其明显,GBA上 《海》、《火》、《网》三部作品改编的 游戏数据加起来超过10款,而何南在GBA 上仅仅有两部作品。这样的局面固然和人 气有关,但是不得不说,更主要的原因还 是原作本身适合改编的游戏类型有关。

《海贼王》和《火影忍者》两部作品是以热血的冒险和主角的成长为题材的作品,往往会改编成ACT或者RPG、非常符合原署的风格。而像《网球王子》则可以直接改编成SPG类的网球游戏。此外因

为女FANS众 多,还有以网 球师哥们为主 打的小游戏合 集可以制作。 而(名旗探柯



南》,也一改过去纯粹的文字AVG类型游戏,而被做成了一款以控制柯南东奔西跑为主的A·AVG。这款游戏在2003年碧假诞生,游戏中虽然谜题众多,但大都设什么难度,看起来更像是小游戏集合,于是有人戏言这是受了当时大家特卖的《瓦里奥制造》影响所致,在遭受了一番冷嘲热风后,2005年春季发售的第三作回到了纯粉的推理路线上,但推理过程中的"回答选择"系统,又让人不免联想到在GBA上失红大紫的"《逆转裁判》系列",随波逐流的表现让GBA版的《柯南》丧失了自己的特色。



▲北起《海酸王》和《:大彩忍者》、《名侦探柯南》可供 致编的游戏类型相对较少

## 名侦探柯南人

#### 发售。2003年 建立

作为在GBA主机上登陆的首款(构南)游戏,本作的宣传可谓极尽奢华, 《少年SUNDAY》、读卖电视台的双重广告轰炸,让本作在气势上先声夺人。





故事从柯南等人受邀采到侦探主题公园的开幕式讲起,在参观期间,柯南接到了名为"斯芬克斯"的谜一样人物的挑战书,紧接着一起起案件接踵而至,柯南只好迎难而上,接受挑战并平息一系列事件,弄清"斯芬克斯"的真正面目,就要靠玩家和何南一同努力了。

游戏中玩家需要操控何南来往于指定 地点、并在这些地方将"斯芬克斯"所设 置的谜题一一解开。在ACT部分,原作中 频频出现的麻醉手表、强力运动鞋、太阳





能滑板等道具都成为了柯南快速通关的法宝: 而解谜部分的谜题则都是一些常见的

益智游戏的加强版、像我们耳 熟能详的"神经衰弱"、"推 箱子"等。另外游戏中的场景 非常丰富、特别是关卡后期的 "中华街"有很浓郁的中国特 色、另外门场CG中大量穿插 IV版音乐、极等感染力。

另外值得一提的是,本作的汉化版补丁由屡游汉化协会、熊组和名侦探柯南事务所联合制作。汉化版素质很高,尤其是解课部分,堪称完美。



机种。GBA: 下南。Bangreeto 发售。2005年 类型。AVG



GBA上的第二款《柯南》游戏、彻底颠覆了前作中的一切没定,成为了歌中规中矩的推理AVG。小五郎应邀参加某大厦竣工仪式、可丢落四的他甚

至忘记了。帖, 亨得小 一何南同行才没有肃笑 话。酒店坐落的地方感 传着 段恐怖的传说, 要到诅咒的人会立多能 命。尽管起初并没有人 在意这个传说,可是接

麵而至的连环杀人案件让人们不得不对此将信将疑。巨大的危机而前,柯南挺身而出,将收集到的证据抽丝剥茧,找出关键,终将真凶绳之以法。

本作基本分为"案情凋查"和"案件推理"两个部分,前者在案发现场找出可疑之处或者发现证据,而后者是通过选择出正确的选项来层层推进,这一方式无不透着《逆转裁判》的影子,好在"真实时间制"和"HIT系统"加入让本作增色不少。"真实时间制"是指在证据搜索和等情分析的过程中,时间是在一直流逝的,如若不能在有效时间为是在重点或的,如若不能在有效时间为发现。游戏就要重新开始,反之如果能够快速找到证据或者选择出证确选项,则宣告失败,游戏就要重新开始,反之如果能够快速找到证据或者选择出证确选项,则宣告失败,游戏或要重新开始,反之如果能够快速找到证据或者选择出证确选项,则宣告失败,游戏或要重新开始,反之如果能够快速找到证据或者选择出证确选项,则是能够快速找到证据或是一记"HIT"等级越查,如果连续选择正确,还会出现在格均对以中打出连击时的"XX Hits"字样。



事实上本作的表现还不错,即便抛开 〈柯南〉的名头,也算是一款颇具特色的 推理AVG了,但是有《逆转裁判》大行其 道在前,本作也只能感叹生不逢时了。另 外,由于岛汉化组和天使汉化组联合制作 的汉化版补丁,也为大多数医为玩家再次 清除了语言障碍。

## MDS P 的统治 脑锻炼与经典的回归

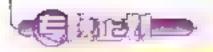
进入2005年,随著PSP的横空出世,掌机世界不再任夫堂。家独大,NDS和PSP的竞争日趋激烈。而《柯南》的游戏在此期间毫无动静,这样的局面—直延续至2006年,随着NDS的脑钢炼风潮和PSP的PS官方模拟器的出现。《柯南》游戏才顺应潮流,再度活跃于两大掌机上。NDS上的《名侦探柯勒》使深力锻炼器》是一款脑白金类型的炼脑游戏合集,PSP上虽无《柯南》新作,但借由户方模拟器的推飞、曾经在PS时代上登场的《柯南》游戏如今也完美地同归到了PSP上。



## 名侦探河南

今年4月6日发行的《名侦探柯南 侦探力锻炼器》,是NOS上一款以柯南为题材的"脑白金"类型的脑锻炼游戏合集,游戏中邀请了TV版中柯南的声优高山南小姐进行全程起音,游戏从解答判断力、分析力等五个方面进行相关提问和训练,获得的侦探力不同,还会获得相应的称号。游戏抛开以往必不可少的区景、谜团等主线游戏剧情,变成一款彻实彻尾由小游戏组成的老少咸宜的绿色"侦探力锻炼器"。





#### 官方模拟器下

#### 重现美巴勒《得意》》

PS上登场的(柯南)游戏数量相当可观,并且游戏种类也非常丰富。1998年发卖的《名侦探柯南》是PS上首款柯南游戏,推理AVG加上TV版原班制作人马的CG和配音,包含了"同级生杀人事件"、

"孤岛秘宝"两个事件;随后的2000年和



《实用软件》等办款作品,前者是可以从 少年侦探团成员中任选一人,踩着滑板掷 般子前进的《大窜翁》类型游戏,后者则 是一款类似NDS上锻炼侦探能力的实用软 件,让普通玩家也能过一把侦探瘾。



南)游戏别有一番趣味。

如果抛升PS、《柯南》到目前为止在家用机上的已经发售的游戏作品就仅仅剩下PS2上的《名侦探柯南 大英帝国的遗产》一款了,而在不久之前,WILL也迎来了一款《柯南》题材的游戏——《名侦探柯南 逸忆的幻想》只不过超低的杂志评分有点让人打不起情神,希望今后的《柯南》游戏无论在家用机上,还是掌机上都能够有所起色。

#### 附1個《名侦探得前》的GBA影院

2003年,随着GBA SP的发售,任夫堂官方曾经推出过一款可以令GBA欣赏电影的周边——"Advance Movie"。这款设备可以让玩家在GBA上看电影、听音乐,而存储媒体则为Smart Media卡。当时任天堂准备联合多家公司,打算针对这款"AM3"推出大量的相关节目。而在该设备发生之初,就有角三部电视电影同步推出,而其中之一便是TV版"《名侦探柯南》系列"。

虽然只有短短14话,但是这些动画很好 地见证了AM3从无到有,再到逐渐消失在人 们视野中的整个过程。因为发售时间跨度很 久,每一集的长度也不同,因此根据长度。 包一集的 生价也各 不相同, 不过随何 产,它们 也成为了



永远的历史——以上就是GBA上的(何南) 影院。

后来随着"播放君"的推出,这款周边很快就炎出了人们的视野,不过其上发布的14话(名侦探柯南)动画,却永远值得回味。

#### 附2:《《名侦察河南》》中的重视形象

前面我们曾说过,掌机上的游戏见证着〈名侦探柯南〉的转变,而作为一部以当代日本为故事背景,当中经常出现一些富有日本当代气息的事物也就不足为奇了。再说青山刚昌本身就喜欢拿这一些东西恶搞,修改一下外形,替换一下名称,一件现实生活中能够见到的富有时代特征的事物就出现了。而作为发达

的电视游戏国家,掌机的形象也算是日本很有时代特征的东西了,因此我们屡 尔二番在《柯南》的动漫原作中见到掌 机的形象。而且漫画当中本身的时间似 乎连一年都没有过去,但是现实中十余 年的时间已经转瞬即逝,这期间,掌机 也一再进化,因此我们从漫画中也可以 了解到掌机的发展。

## SAME MAN

在1996年前后出版的单行本第二卷中,外科医生的孩子不断收到。些古董玩具、这其中有一样叫做"GAMEMAN"的电动玩具、明眼人一眼就看出它的原型是当时的

"Gameboy" 掌机,只不过外形上,它更像是GBA SP的锥形。不过机身上那经典的斜体英文字,以及和"BOY" 阿阿的"MAN"还是会让人不由自主地想起老SB来。





接着到了第一十六卷。柯克中枪做了手术,在住院养伤期间。手里曾拿着一台从外形上不好搬达的学机。不过根据机器的大致外观和漫画上市日期(2000年前后),我们可以推断出。这台机器(的原型)是SNK出品的NGP学机。而在TV动画



版的同一话中,这个场景中柯南手中拿着的机器毫不隐讳地变成了WSC,前面提到过由于Banda是当时TV版投资方之一,因此这也算是在动画中为WS系主机做了个小厂告。





而2006出版的第五十四卷中登场的掌机,原型什么机器就不必笔名多数口舌了吧。只不过背后的LOGO "ONY"似乎少了个"5" "青山风是型得击来。

看来,随着《柯南》漫画的不断推出,作品中登场的掌机也在一九年进化,从28到NGP、WS店包PSP。不过这些图片仅仅是水上一角,加上剧场版以及动画版,当中登场过的游戏主机和掌机形象实在是数不胜数。此外漫画中甚至连要搞游戏公。的机会都不会放过,如果是任天堂的支持者。 定会留意在某活中出现的"两天学"公司,由此看来,青山大师的幽默细胞还真多。



▲游戏中出现的"侦探力锻炼器" 难遇是NDS的新版本?

写到这里,我们的回顾就要告一段落了,相信这回大家对《名侦探柯南》的掌上之旅都有了一个全面的了解,因为笔者本身更偏爱漫画版,所以TV动画版的了解程度不够丰富,可能在文章中对TV版的提及有所不够,这点还请大家多多包涵。此外还要特别感谢"名侦探柯南事务所"

(http://www.aptx.cn) 为本文提供的 许多珍贵图文资料。最后,希望《名侦探 柯南》无论是动漫还是游戏都能够蒸蒸日 上,而我们此次的推理秀回顾旅程也到此 结束。



PSP

**神疾电平**1

◆1 nam ◆ :◆ /UD 年 月 1◆多古

♠1 2 / ♠ 15 99 美 · ◆ 开对门间 句

海战题制的战略游戏风毛酸角,在PSP上更是难觉。Konami在不久前推出的这款专门以二战为商黑的海战策略游戏有害颇高的豪质。接下来,就让我们跨越时空,替回半个世纪所浩瀚海洋上的那场地平线上的钢铁战争。

#### 回合战略制 与半即时战略

游戏总体上来说是一款回合制战棋游戏,在我方回合时,玩家要通过整个战场来为自己的舰队做下一样的决定,包括对战场



视范围内的敌车舰队科类来对我方的舰队进 行移动、编队等的操作。

双方舰队开始战斗后,游戏使传入了即时战略战斗。玩家选中我方舰只后,娑按、进入移动画面,以确定舰船的移动方位的方式来下达指令,如进攻、包抄、敝起等。交战时间为1分钟,1分钟内双方行令第全人对方,1分钟后就会飞制,生成战斗。战斗开始时,攻走炎战舰会边行进边境充弹药;而被攻时,攻走炎战舰会边行进边境充弹药;而被攻

## 剧情,全面阻止神秘组织的邪恶计划

故事讲述的是在第二次世界大战打衔热

火朝天时, 又出现个神 秘组织来添 乱,这神秘 犯炉的每军



力量颇为强大。而且家要扮演 名称长、指 性候队与神秘组织进行大规模的海战

击方,除非舰着正对攻击方,否是战斗开始 B1的10秒内无法对一方战舰下大批令。



面,更有利于对整个战场的情况有所了解。 但她图被放大后会因为舰队单位被缩小而无 法直接看到舰队的舰首方位。

## 指挥官人门教程:操作与菜单

本作的操作是标准的美式游戏操作、即 、为决定, 为返回上 级。游戏中用方向 键移动光标, 2 R为切换战舰单位, 键切 换港口。选中舰队单位后按×进入战舰指令 菜单,未选中舰队单位时按、则直接出现是



#### 战舰指令菜单

50	MOVE	移动
7	ATTACK	攻击
74	FACING	<b><u></u> </b>
0	SPEC ALS	特殊技能
(	MODIFY	编队更改
#" }	OBJECTIVES	作战目的
110	SHIP INFO	战舰信息
1	END TURN	结束该回合

#### 舰队的合流与分流

游戏中以舰队作为单位,舰队的最大舰数为8艘。毫无疑问,交尺时舰船多的一方舰队必然占有很大优势。当舰队战舰不足8艘时,可以考虑舰队间的合充,具体操作方法



为两支舰队 (A、B 相 邻时, 光标 选中A, 按 ·进入战舰

指令菜单石,选择编队更改(MODIFY),将接下来的光标选在相邻解队日上、然后选择A方想要合流型B方的战舰厂,按个就可以将该战舰编入B舰队(同时也可以将中舰队的舰船编入A舰队)。舰队、两8艘船舰后就无去再进

#### 舰首方位

舰首方应的选择非常重要。袭击敌舰队 前事先将舰首方位调到正对敌方单位(尽量 从敌舰的背面或侧面进攻),进入战斗后就 可以立刻冲上去攻击,否则战舰自己转向会 浪费宝贵的作战时间。当舰队行进到未知海 域时,最好将舰首正对敌舰可能出现并攻击 的方位,一旦舰首正对着前来袭击的敌舰, 我方舰队就可以直接还击,否则被攻击后的 10秒内无法下达任何指令。想跑的话,舰首 方向就要和敌舰可能攻击的方位相反了。

行合流操作。如果B舰队的任置够多,还可以 将A舰队全部舰只编入B舰队。

分流操作和合。充操作相仿,同样要用到 MODEY指令,但之后要选相邻的写自海域。

#### 特殊技能

游戏中的 些柳种推着特殊的战额技能、亥种技能可以在移动与"使用、直接使用。舰队使不能再移动、攻点要注户。战师技能有如下四种;

	技能名称	中文名	持有舰种	效果
2	Lay Mie;	布莊	在出现	在整配所及N区域在下水品
42	Oroup Repairs	私队维修	相信领	维控舰队中受伤舰船
23	Sneak Attack	<b>偷袋</b>	各級	<b>能表现有的有关能力的故愿认</b>
12	Recon Plane	侦察机	航空母舰	扩大侦察范围。

#### 旗舰



额, 各級种的仇缺点后 面会有详细 介绍。旗舰 是整个海战 的指挥舰,

一旦被击沉便会失败,因此颇领的编队务必要保证能应对各种敌领的袭击。

作战胜利后,根据在战斗中指挥的表现,玩家会获得不同的奖励点数,而这些点数可以用来给自己的旗机升级,升级的四项分别为: 武器、Weapons)、装甲(Defenses)、特殊技能(Specials)和指挥(Commands)。

#### 存档

在地区画面按51Acct键点点录单,其中 第一项"ave Corront name"就是存档。下阶 进入游戏与可以从1该存档位置继续战 1一本 作过关后没有自动存档和存档提示,只能在 进入战斗后的地图画面中进行存档。

#### 舰队编队

舰队可以以单纯一种舰船来编队,这样编队的好处是针对性强,缺点则是应变性差,遇免电克的敌方舰队被容易全舰队覆及。也可以将多种舰船进行混合编队,混编额队的适应性强,可以针对不同的敌舰来进行攻击和反击,对应的缺点是是针对性差,而且额队的航速以舰队中最慢的舰种为准除了合理编队,灵活地对舰队多多进行重组也很关键。

34 11 S

#### 港口争夺初舰船制造

地图上,蓝色标志为我方港口,红色标 志为敌方港口, 白色标志则是中立港口, 要 尽快占领。而敌方港口因为经常制造战舰、 因此占领会比较难一些。

港口的占领依靠步兵登陆舰来完成,港 口最高防御度为8、每艘登陆舰每间合可以降 低港口1点的防御度,也就是说一支舰队的8

艘鲵船全部为登陆舰的话, 一回合就可以将 满防御宴的港口占领。占领后我为继续有舰 船停在港口,就会不断回复我方港口的防御 度。占领的港口每回合会增加我方的收入。 占领后的港口可以立即花钱将其升级为工 厂,升级工厂后可以立刻制造舰船,制造出 的舰船立刻就可以下水开赴前线。

#### 战舰资料及简介、心得

游戏中的地图画面和战斗时的移动画面 上, 蓝色标志代表我方, 红色标志代表敌 方。地图上的战脉看不出舰种差别,需要在 光标指向舰队时,通过舰队中各战舰的符号 来识别战舰种类。战艇符号为美国海军通用 舰船分类符号。下面给土藉戏费场战舰, 并 附上战舰资料、简介及一些个人使用心得。

泰以下战舰参数中,上乘>高强>中>低

金顺承谢行、高达移办解放为4 下来为4、允

水光

	Tor	鱼雷陽 pedo Sterr		
造价	160	8 体育型	低	
舟。承	44	KT,	ф	
防一帕布	ff.	1 H/4	(f),†	
(B) J. V.	\$PATHS	被过能力	ATRAGE	
<b></b>				

邱丁艇 (, 然表) 低, 正特度文法, 在影響 斯队工作(XIM),位于张马位于人生(X)新工生社。 有意思不到的伤毒,纯粹有种品新编入证券等群 狼越木来程率舰数一的大牛帮舰编队。截遇一整 的战船编队即一以快速进到。而在天战激活的在 前, 鱼品版低装工的"引"是介充市屋等主来。

	Arcraft Carren(CV)				
造价	1 0	聚体强度	L .,		
肌速	41	入力	强		
防空性能	cp .	%AL i	<b>愈载飞机</b>		
器九個	深水炸弹	被动能力	无		
特殊技能 侦察机					
简介和心想					

船体强度和火力仅次于战列舰、而且搭载了 深水炸弹,因此对于潜艇也不惧怕。航母的特殊 能力为侦察机可以加大可视范围。整体上说是比 较全面的舰种。但游戏中巡洋舰和战斗巡洋舰的 防空性能非常高,因此不要与这两种战舰的编队 4.缠,而且航空母舰本身无法侦测潜艇水雷,因 此最好和其他般种混编。

	Ba	战列舰 Battleship(BB)		
हिंगी	450	艇体滞息	上乘	
机速	ф	人力	上映	
防空性部	ф	主武器	争加水炮	
正氏為	经加农炮	被动能力	无	
<b>\$</b> 介和心得				

战斗力和生存力都极高的战列舰除了没有反為 能力,其他的都没说的。因此只要有驱逐舰布定 舰护航、战列舰就继横行于海洋之上。

		tu with the cruiser		
201	40,	船体负向	Ė	
i]., 15k	-‡1	<b>火力</b>	1.7	
切。小村苗	15	1.K&	中加入统	
e AA	轻加衣蕉	楊可能力	延供标介	
"行个利、气焰"				

战斗巡洋舰的火力和装甲虽不如战列舰夸张 但同样不俗(典型的"三恶")。而明显强于战 列舰及航空母舰的地方使是其优美的对空性能, 因此在和航母编队的战斗中会育不小的优势。整 体上说是平均并偏强的舰种。无论是单舰和编队 ,不是利益地被和茅编。在有不错的成。每年

	巡洋駅 Cruiser(CA)			
हैंगी	300	船体强度	ф	
马。速	ф	スカー	ф	
防空性等	上乘	1.武器	中加农和	
器起題	轻加农炮	被过能力	破坏世黎桃。	
简介和心得				

舰船能力来看,巡洋舰就是为了克制航空码 舰。虽然火力和装甲比战斗巡洋舰有所降低,但 却具有更好的防空功能及反侦察功能。不过巡洋 舰的其他方面都很一般。推荐的编队方法是作为 防空护航战舰与大型舰船及驱逐舰混编。除非面 对航母舰队,否则不推荐单独编队。

	Des	Destroyer(DD)		
造价	200	船体强度	ф	
航速	中	火力	ф	
防空性能	低	主武器	深水炸弹	
器凡富	轻加农炮	被动能力	潜艇负责	
简介和心得			防扉義	

驱逐舰的海面作战力平平,但具有优秀的反 潜功能,主武器深水炸弹对潜艇的杀伤力非常可 观。由于船体强度较高、速度快,使其对于完全 依赖快速的角雷艇也有很好的杀伤效果。潜艇侦 测及防偷袭两项被动能力则为其护航卷力缩上流 花。驱逐舰的编制非常灵活,可以作为护航战般 和大型战舰混编,也可以单独组成编队依靠高低 速专门指录潜艇及低装甲、低战斗力的航船。

		Submarines(SS)		
I	当价	25.0	胎体強度	低
ŀ	ALE	<b>₩</b>	火力	强
	防空性能	九	土武器	商品
	正式器	无	他证明力	MAY 111.
	特殊技能	発表		
	简介机心	}		

任何一款具有现代海战要素的SL G中都不会 缺席的海下暗杀者。低速度使其战斗的对于逃跑 的中航速舰船有点力不从心,更有驱逐舰、护航 驱逐舰这些专门针对精畅的舰船单位。因此伊。 曾进。潜艇的特技储袭是四个特殊技能中性。的 战斗技能,使用得当然旋检到便宜,可一旦要遇 有反偷够被动能力的眼种或被发现,偷袭就会失 吸,失败后无法继续战斗,这点要注意

	FROM	维修舰 er Stp A	R
造价	100	船体强度	低
航速	ф	火力	55
防空性能	低	主武器	HINE .
副武器	无	被或能力	舰队维修
特殊技能	舰队维修		增强
简介和心得			

维修舰的战斗力、生存能力和布雷舰一样差劲,但因为其独有的维修技能,因此舰队中编入维修舰还是很有必要的。和布雷舰 样,一个攻击型舰队中有一艘维修舰也足够了。不过由于维修舰在混战中有些自身难保、因此可以在攻击型舰队后面跟上备用的维修舰队,一旦前万有维修舰被击沉,备用舰队就合流一艘维修线过去,继续帮助攻击舰队维修回复。

		Destroyer Escort(DE)		
造价	150	船体强度	低	
航速	A	火力	中	
防空性能	低	主武器	采水炸弹	
富.武器	轻加农炮	被动能力	潜艇侦测	
简介和心得			防偷袭	

和歌逐舰拥有同样优秀反潜能力的<u></u>朝种,但 装甲比黎逐顿略谦一筹,因此护航驱逐舰主要用 于反潜护航与大型舰只混合编队。

	Rej	<b>存置舰</b> Repair Shp(CM)		
是1个	100	船体强度	([],	
B <sub>√A</sub> ₽	[‡]	头力	าร์เก	
防空性能	(8)	主武為	41机枪	
器九馬	无	被证罪力。	4.要水子	
特殊技能	而旨		化队业员 明经	
治介和悠召				

布雷那軍然作战能力、生存能力低下,但其 两个被卸能力利特 接起可以确保整个族队免费水 雷暗書。而自身的布雷特接对于封锁战舰出赴、 保护我并,并是一种重要也都上党有效。但同 样别指望在近战中布雷舰有什么比色的表现。而 自一艘布雷舰和全布雷舰编队的被动能力、特殊 技模效果完全相同。因此要定防止碰水器的话, 球队中有一艘布雷舰就足够了。

#### 步兵登陆舰 Landing Graft(LCI) 是由 Et. 100 船体备度 火力 55 肌凍 主武器 赁 轻机枪 防空性能 量武器 无 被动能力无 特殊技能无 简介和此得

步兵登陆舰和县他战争游戏中的步兵一样, 战斗力几乎可以无规、装甲也非常薄弱,但因为 能占领港口。所以在商港口的海战中是必不可少 的。纯粹的登陆舰队对于抢夺港口无疑是最有效 率的,但战斗能力也低得可怜,因此单纯的登陆 软队至少需要两支舰队为其护航(敌舰分散时一 支舰队也可以),如果与其他舰种混编,生存率 就会高很多、但占领效率相应降低 两种编队 方式各有利弊,到底选哪一种还是根据战场的实 防墙况而定吧。

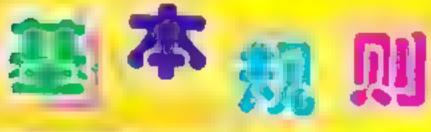
文 乌冬 编 软饼干 美编 冷烨

detail -

《"爱万块》是一款级其轻松的木利疗戏、规则非常简单、玩家可以很快上手。而且她味性强。但是和多数同类型作品一样。 本作也是易懂难精,如何能一次性削减大量 万块、给对手造成致命的一击。才是方块彩 及的精髓所在,也是本作最值得花时间研究 的地方。在PSP暑期大作热潮来临之前。就让 我们来体验一下这款休闲游戏的乐趣吧



游戏打出了"有效促进恶爱的方即游戏"的。或口写、在游戏里的很多内容都远及到了 联机。比如配合度评价。好尽要走势。即型分充利星率分布等。但下面的介绍还是以单机模 式为主、所以要体验"促进恶爱效果"的玩家、请赶快找到广的另一军联机的。(笑





游戏的玩法很简单,只需用到方向键、 〇键、×键和△键进行,游戏里方块都是随机落下的,玩家并不能像在其同类型游戏一样在落下过程中把军里整型自己性要的放在落下过程中把军里整型自己性要的位置,方块落下后可以通过旋转的方式把它们的慢色部分拼凑在一起,使这类的方式把它们的人们,所以跨度的范围甚至可以达到整个一块,所以跨度的范围甚至可以达到整个一块,所以跨度的范围甚至可以达到整个一块,所以跨度的范围甚至可以达到整个一块。每消去一次方块电脑会根据消除的方块。每消去一次方块电脑会根据消除的方块。

要获得高分和有效给对手造成干扰还要

注意两点。一是大器消除:拼凑出的形状越大,消除方块越多,得分和绝对了产士机,



7 , 稳它还没消失。继续在旁边区域消除方块,就能造成Combo。Combo越多得分和干扰也随之增多

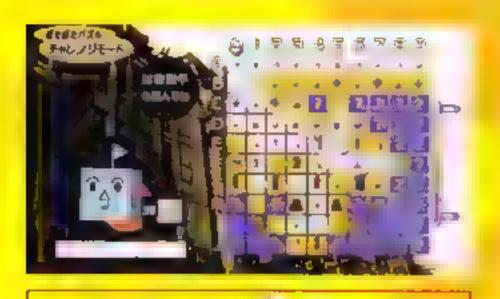
除了以上这些,在实际操作中还有很多影响因素,就拿单机的两个对战模式来讲,在利力主意中的过程。 人名朱中西除日己的方块,一边还要兼顾来自对手的干扰。







游戏的单机部分里共有三种模式。"消去模式"、"时间模式"和"解谜模式"。各模式玩法如下:



## 消去模式

膚去模式为传统的方块游戏玩法。 望面又划分为了单人游戏与对战,单人 游戏主要以消去最多的方块挑战高分为 主,并且随着游戏的进行。方块的落下 速度会逐渐加快使游戏难度上升。对战 里玩家要用创建的角色选择CPU角色与

其进行方块 决胜,双方 分别,占据, 左右, 一种



是要以最快的速度消去尽量多的方块。 一方消去了方块会给另一方造成干扰, 干扰类型主要取决于各角色的技能。每 局的胜负判定是以最快丧失了所有空白 区域的一方为失败,玩家在获胜后能从 CPU角色那里索取一样东西,包括影响 到自创角色样貌、装饰品和技能等的东西,建议以技能选择优先,好的技能一般对游戏的胜负造成显著影响。



## 河 河 黄式

时间模式, 同样分为了单人游戏, 对战, 对战,



玩法和"消去模式"里的大同小异,只是多了的间限制,所以这里以介绍对战为主。对战里玩家要和CPU共用一个间面,双方要在限定时间内消去尽量等的方块,因为方块都是共用的,所以除对手的方块,也可以扩大优势外,也可以扩大战势对手的方块或使用技能来加强,这里要注意的是的光线,这里有是的大线,不通用,而且施放时,这个模式里的技能并不通用,而且施放时,是使有差异。这个模式的胜负判定为时间到后得分高的一方获胜,同样获胜后能从对方那里索取一样东西。

## 解谜實式

解谜模式还是以选择CPU角色进行挑战的方式进行,模式里每个CPU角色都带有两个图形谜题,玩家都成功解答后即为胜利。顺便一提,因为CPU角色多达100个,相应的就有200间的图形谜题等待玩家去解答,并且有些谜题的解法还不止一

个。要在单 机模式里体 验本作乐趣 的玩家,建 议把上面提



到的都做做看,就会发现这小小的方块里 蕴涵着大大的趣味。

游戏里的基本方块只有一种图案,但是能组成形状红土变万化、小至由两块小一角万块 组成的匹边形,大至田几十个方块组成的多边形、所有玩法都要围绕之一种方块展开。





4 角、最多也是 最简单的产块 因为只 每一个连接面, 所以主 费用来到12、均尾等。



大三角, 也是属于比较 常见方块的一种、由两个小 三角相邻组成的大三角,主 **娄**用于方块之间的承接。



濇 去 鷹 式 平 扰 技

消入模式主王扩充认直接和技能挂钩。多なは技能加多思做的 就元尽了证此《尚天万法》好的接册自己能在石大厂。打至处于旁 势通过技能来了一发更转也不是不、能的。因为甚强可以看作是方 以的一种。和普通几块相比只是商人的方法。因为麻烦的过程,所以 在这里也以广以色之机专出。

凸板,比较 ) 落下 的几块, 出一个4 证相 邻组成 达为有 个直接 血, 所以是组成大形状的 关键方块。注赖在"尚去 模式"里的单人游戏时还 会出现一种和普通凹棱路 为不同的特殊凹模, 消去 1 To a still strate Killing 行 14 礼水长游太。



灰环万县、最陷了一种主切万民。就机几个一起落下、完整三接石广中消失就会被消失。主护制 力小。



现位于10×4、11× 化压的扩放性成。截含下、消失广泛 N. 、干扰性力心。



超代产量、不到个连接在两手扩广线、冠机厂工一起各下、只有和复相广度连接有一起生成。整 升状才能被消去。他一广白一个被消去,其主的就会一门消失。王犹晓力中。



· 所なされば組織 表情下、消また入り上、主併能力力



模型 并示3、小两一工 角对接有成的为漏水干扰升速。 般为 块模的外壳在 五落下。八 。6. 利司他方以直接在一起组成完整形状才能被消去,干扰能力中。



● 纵对 角・3 组或和消去产去□1上 製力 垃圾向组合在 起著下,主统兼力中。



问号方块 比较者简抗家记性的主执方线,本身其实就是一种基本方块。但德不是都被广宁增 盖,只有肥光标移上去才能知道是什么摩莱、干扰能力强。



盛色方块,有可能是一种产块。及每方块和高差方体除外的任何一种方块。同样在陶瓷下的是不 知過方块的图案的。只有邻接有方块消去才会显示其图案、等同要消去两次、主扰能力强。



凹棱,就是基本方块里的凹棱。一个两个出现还不会有什么问题。但是一旦大量落下,想象一下 个凹棱至少一个方向都要有方块与其连接才能被消去。何况被大量的凸棱充斥了空白仪域后 并没有足够空间摆放基本万块来消去它,遇到这种情况是最难挽救的,主扰能力强。



雪花万块。雪花遮蔽子的黄色方块,效果和引号方块类似,但是落下后能同化旁边和它边缘线吻 合的方块为雪花、王执范围极广、问要把光标移上去后才能知道这个雪花区域的方块图案、王执 能力强。

### 时间横式手统接

时间模式的技能和消去模式有点不一样。主要是这些技能不但能影响对手、有的还能直 接带采玩家正面效果、且效果明显、具体发动方法为在对手消去方块时。在对手旁边以对手 消去的方块为基础制造消去Combo。

旋转,凡是光标指向位置上的方块会自动旋转。

颜料,一定时间内阻碍视线,看不到光标指向位置的方块图案。

黑颜料,效果同上。



消失,光标一定时间内消失。



倒转,定时间内旋转的方向掉转。



减少,被施放者一定时间内分数减少。



遮蔽,一定时间内全部方块被遮蔽,只有使用者思想 定差 [5]人的能看至图案。



固定,光标被筛固定在一个位置上不能移动,要不断按键摆脱。



停止,一定时间内不能移动光标。



全体旋转,一定的间内画面内的全部方块自动旋转,其中如果有刚好有方块组合成 功被消去, 分数全部计算给使用者。







游戏里除了可以 利用基本方块连接消除 外,还有一个地方也具 角向样效果、那就是证 战。福一行城域的两边

你等于一个小三角,一些奶须要多个面都要有连接 才能消除的方块。在找不到合适的连接方块时项型 就能派上用场。时间模式如果能有效利用蝴蜓、速 度上可以得到一定提升, 在实在找未到联组合的方

滤画面两铆的端 壁, 当然对手也 会这样做,所以 说如果能抢在对 手前把墙壁边的



方块消去了。这样对手也就无计可施了。消去模式 里· 關鍵的好处就在 于如果双方都处在快到顶了的危 急关头。例如最简单的把小三角方块直接往墙上一 对、就能马上腾出空间了。虽然只有一格。但可能 就是胜负的关键了。

## 干扰。這是译

关于干扰技能的选择,以消去模式为例、问 号方块、蓝色方块、雪花方块和凹棱等4种酸强干

**税技能应尽望习得。**他 在实际运用中,还是要 规对象逐集选用。疑问 号方块和雪花方块这两 种减于只对记性不好的



人有特效的技能,在 玩家之间对战中不妨做首先 考虑,但因为记忆力。这种东西对CPU来说基本是可 以忽略的,所以在对CPU战中这两个可以首先排除 出选择范围。还有就是凹棱,在实力相当的玩家 之间对战中。时不时端下的凹棱胜有效打乱对手的 步調。但在和实力比自己高的对手对战时,如果不 峻在短时间游出大墨凹椅干扰对手,反而会被对手 利用来做出大面积的消除。发挥不出凹棱的能大手 扰威力同时, 反而还为自己增添麻烦, 所以在对实 力感的玩家或高难退CPU时,这个技能也要慎用。



**で后理系** 色方块, 因为要消 除它必须 要经过两 个步骤, 而且出现

的图象有随机性。无论是对人或对CPU效果都相当 好。时间模式也一样,像阳挡视觉类的技能,如颜 輕和消失等。只在玩家对战之间有用,而对CPU. 建议使用能直接对自己产生有利影响的技能。如停 止、旋转和全体旋转等。

本作的内容十分丰富,单机模式就能玩上 一数天, 而且方块游戏的玩法很灵活, 更多的东 **西就留待玩家自己慢慢发掘,当然也包括需要** "爱"的联机合作模式。



到曾经的那份感动。

《R Type》是Irem于 987年推

出行大型电机横向农内条射击

标选、以无敌辅助武装Force

积蓄能量波动泡、融合有机与

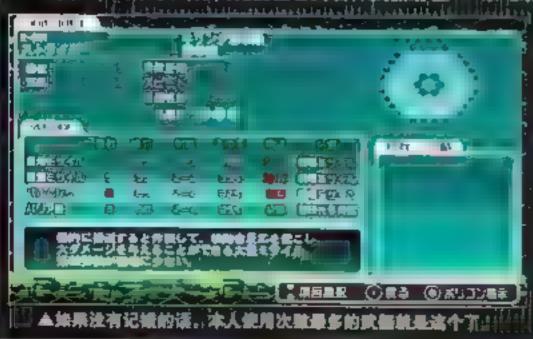


文 羽纹

美鑰 澄香

#### **熟悉的数据&武器类型**

有定明了。無料。亦非能力。固定性能等能力的金 沒让人一看使心中有效。而下方那个武器列表十石 就会让人联想到"《机战》"系列。特别是多数单位的 第一项武器"《小冷》》是一这不是高达们标准的"康 物"武器么?(集)使用方向超能查看到各种武器射差 的详细图示。这对于是求确定该击会有很大的帮助。 (第一下中战略版》图的武器分为"光线系""实弹系"以 及"生物系"三大类,其中"光线系"的特点在于命中率 再,不过会受到地形的影响而引起成力的衰减。"实 弹系"武器的命中率相对较低。不过成为较高,"生物 系"武器是政师德军专有。这种武器的特点是成功命



中西索引起对手的位著并夺取其燃料,而缺点也很明显。那就是需要靠近对于才能使用。另外,或击用"放弃",或击用"放弃",这一种是一种"放弃",这一种"放弃",

THE WAR AS THE WAY STATE OF THE PARTY OF

THE RESEARCH THE PROPERTY OF THE PARTY.

#### PART 2 辅助单位大活跃

 得不提的是 《PLType試験 服》里的母級 的实现皮化 化例此》系列"



是持有的武器无论成为或射器等更为理想。 是前缀 教表方受损单位,使其在一個合內就可以完全國复并 得到維利。 學前补給《《机械》型机体伤害过大或是印 測耗过多物質需要停塞 整个自合才能完全国复》。 第 三电差最重要一个 原就是作故单位停塞母根之后不 会产生任何负作用 《机械》重可是有和除驾驶员10 点气力的"方恶"设定啊。

#### PART 7 回归,曾经的梦魇



#### PART 4 游戏难度高不高? 量记是方式就知道

好了,玩过《P. Type战略版》试玩版的后羽纹的大致感受就是这些,总的来说本游戏给我印象还算不错。 只是觉得游戏音乐格显平淡了一些,特别是战斗音乐无法给人热血沸腾的感觉。不过毕竟试玩版提供的关卡比较少。这里也就不再多说。《P.--Type战略版》是一部个各方面都相当完善的游戏,我们有理由相信它的转型并不会影响到玩家对本作的热情,让我们一同期待9月20号的到来吧。





"《太鼓之达人》系列"在客串了自社开发的《交响情人梦》和《水色学院》之后,终于正式登陆了NOS平台。至于具体的玩法和细节嘛,各位读者请接着往下看吧。



## 道的平面更强则直迫!

总到《太鼓之达入DS》和以往系列最大的不同就在于其独特的操作方式了。除了传统的按键操作外、游戏中还可以使用独特的触模方式来模拟真实的太鼓演奏

#### 魂栖

显示正在演奏歌曲完成宴的**尊,到**达黄色<mark>敦</mark> 分即为合格。

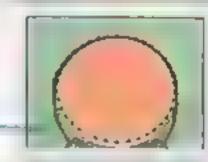
#### 打击环

待鼓点到达该位置后即为打击的最佳时刻。

#### 兹兹

鼓面和外侧部分分别代表"咚"音符和"锅"音符。

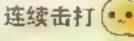


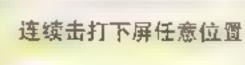


咚



击打太鼓的鼓面





大咚



击打鼓面的中心

气球



连续击打"咚"音符 交替击打"咚"看

辨

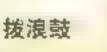
大辫



击打太鼓外侧



击打接近太鼓的外侧





"锵"音符

在主菜单中,我们可以看到"演奏ゲーム"、"每日うでためし道场"、"通信对战"、"どんのへや"、"ゲームせつてい"这5个选项。"演奏ゲーム"是传统的演奏模式,玩家嚴初可以在30首歌曲中任意选取其中一首开始游戏。每首歌还分为4种难度,在"むずかしい"中可以自由选择,不过一开始最高难度是不会出现的,熟悉系列的玩家可以直接从"松"难度开始游戏。



验。在测验前,你可以先选择练习来演奏几遍 该歌曲,等翱练后再进行正式的跳战。在挑战 中获得银牌的话,就能让等级上升一级,如果 是全连的金牌,则直接连升两级,手中的触控 笔一定要拳稳略。不过许多玩家可能耐不住每 夫挑战一次的性子,这也没关系,只要将NDS 的系统则间向前语型一天,就能继续挑战了。 这也算是一个小秘技吧。



的,是是表示可以获得新服装或是新歌曲的邮件。另外还有一种特殊的"挑战状",当你在单人模式中的呈冠数 包括金银风种,达到一定的墨后,就会收到内容中带有颜色字样的信件。按照信件中所说的"难易度"、"演奏曲"和"お题(题目)"来进行挑战,成功后即可获得珍贵道具。由于没有挑战次数限制、你可以反复尝试、直到达到目标为止。

换装模式也是一个新增的系统,你不但可以改变太鼓和田咚的颜色,还可以要换它的服装。和田咚的服装分为头和身体两个部分,每个部分都有35个装饰物可以更换。其中有一部分属于套装,比如小狗装、小猫装等等,十分有意思。

音乐动听是一款音乐游戏成功的前提,本作的音乐不但种类丰富,从游戏 BMG、动画主题歌到日本民谣一应俱全,而且都是朗朗上口的经典名曲。比如宇轩最喜欢的×360游戏(偶像大师)的主题曲一(Go my way)(米饼:你是喜欢唱歌的Lol吧……)。还有《名侦探柯南》的主题曲、《哆啦A梦》的主题曲以及《应援闭?》中曾经出现过的《气分上》:1》(虽然还不是原唱》等等。当你听到熟悉的经典音乐时,我不敢肯定你会泪流满面,但一定是非常激动啦。

# 事=排助乐篇!

联机模式是本次《太鼓之达人DS》的重头模式,你能体会到与单人模式完全不一样的乐趣。首先选择"通信对战",找到对手之后,除了设置歌曲和难度,还有4种对战规则可以选择。第一种是最传统的按照分数来决定胜负,计算分数的方法与单人模式相同、综合了连击数、命中率等多种因素。第二种是按照演奏过程中的Touch数来决胜,除了每一个鼓点之外,那些需要连续打击的音符也计算在内。第

种是按照游戏结束时保持的连击数来判定胜负,连击数多的一方为胜。最后一种规则是良数判定,也就是必须弹奏出"良"评价的音符才会计算在内。

由热门动漫游戏《火影观者》改编的NDS游戏"《殿强观者大结集》系列"的最新作终于发售了,作为系列的第五样,本作资源了系列一概的操作系统。本作的故事延续了原作漫画器实现的剧情。原作FANS一定也能充分享受本作用给他们的最动!

### 

十字键 控制角色移动

A 跳跃、「段跳

十字键 B 跑

X 攻击



可使用的五名角色都各有三种必杀技、由于其威力的不同所消耗的查克拉想也不同,因此我们将它们分为一个股后的必杀技需要玩家在下麻输入不同的画面提示。在喉咙时间内正确输入便能成功使用必杀技。



ストーリモート 遊戏的後事 優式 気具有するが情

カイヤレスモート 《人取》。 お仏授式

必 (老 ト め) 、取机的成份式。 よ事 新政党皇的科学、第。





本作的故事延续了原作第一部的剧情,讲述了鸭人在接受了自来也的训练后间到未胜利。但是前方等着他的却是"跷"组织,为了救 回被绑架的风息。我爱罗,鸭人一行人踏上了追寻"跷"的战斗之路。

# aleosentale

旗木卡卡西·作为第一个BOSS、卡卡西老师的招数并不算丰富。而且攻击力不算很高,使用疾走和跳跃与之盘旋。抓住他出招后的硬直时间就能给于其较大的打击。配合上鸣人一段的必杀"鸣人连弹",就能够轻松获胜。

相比较于卡卡西老师, 凯老师的攻击范围要大根多, 而且凯老师常常会发动上踢攻击, 所以利用一段跳跃来躲避就有些不现实了, 还是利用必杀技速度解决吧。



迪达拉ー 开始就会在宝中飞 来飞去。还未停释 放炸弹蜘蛛, 这些 蜘蛛一般会在一秒 后爆炸、此外、当



角色出现在他纵线范围内时,他还会直接使用 爆炸苦无。所以在珲台庙寻找他的时候要多加 小心。一旦发现他就写上使用必杀接吧。只要 打掉其一举的血就可以了。



画 这家伙受了攻击后 不会有健康时间,而且 移动建设非常快、远程 的还会使用炸弹老鼠. 作常卑鄙。三段跳跃躲 避依然有效。



## 

文个使用大范围爆炸物的家伙很难对 付。本论是近程还是近粤都非常容易受到攻 击,而且本战限定角色手鞠只有一段必予技 所以果用漆磨战依然是美针。



《岭 鬼鲛的奥力比性争士《测戈》。发压力也 此比不上上一章的805千元主息。最轻松的方法 就是使用两个二段心子一节他。其间积隆查克 拉槽的时候才童使用瞬移和二段跳躲避他的玫 **违即可**。

鬼般,第二次战他的时候,要注意场集中大部分 她区塑水,这重会很无耻地消耗角色的查克拉。 使其无法使用"段必杀,不过由于对手本身根 弱,所以多配合援助技也维轻松获胜。



丽。终于轮到这 个魅力角色出场 了, 他的特殊技 攻击威力氏族。 基本一日中招



过,如果选择实用的角色是旗木卡卡西。难复 会有所下降。使用万华写轮眼再配合上简伴的 援助,一般能够给予其较大的打击。

② 这次勤会分身为两个人,只有打到他的真 身才行。由于没有较好的鉴别真身和影子之间 的产品、建设使用三段必杀攻击。这样能较快 回复查克拉槽,而且打到真身也能对其造成可 观的伤害。

4. 本战的BO SS是玩家所使用角色的影 子。招式和攻击力都与该名角色 - 模一样。不 过、这样反而很容易活败他、用二段必杀技就 能轻松揭定。

### 

正达15. 他的攻击 方式基本与第三章中差不 多。仍然需要躲避。黑台上油达抵解放的蜘蛛炸 弹。看准路线,从下向上近粤比较安全、还是 建议多用勘条打他。

迅达拉:由于这一仅在地上打,所以玩家一方 还是比较有优势的。对于迪达拉的炸弹鸟攻击 使用實下或者觸移都能很好的避开,再注意下 **协切的外弹钢铁就得轻松获胜。** 

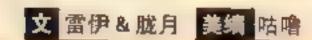
與的取畫 依然与事 岛 印美不妥 不 **山本泉。**或利 **非他发热时的** 空际问他发动。



珍志 使用 10 吹弄轻松松光作业。

本章的80~5、商是之前失踪已久的风 彩三代目。他的攻击方式范围较广。而且攻 击力较大。他的苦无攻击可以使用二段跳躲 避,不过由于苦无的攻束不一样,所以要多 加注悬躲避时机。BOSS身边没有苦无守护的 时候,就可以近身尽精她收拾他了,如此数 回合使能棉定。

锡,终于要与蝎的直身战斗了。他一开始就 会召唤死灵攻击。使用援助角色采药忙解 决,在消灭完所有死灵后,蝎就会发动心 杀,由于他发动的速度很快,所以并不容易 躲避,但是如果己方同样也发动必杀就能 经易回费、同时这样做也能预测妈的行进路 线、加大心系技的命中率。同样两个三段心 杀使能解决他。





模式介绍\"

\$\重要游戏模式(B-ASDE-M)

新成的主要等力、既得"は、めかい 毛以及者 維利 謎之事件関土 洗得多本日を1年成 既得"埃トケ 。" 卯 一 込度銀田県刊集務規

**2)**-- 密码要式 (~300=F0)-

術人类如果 引动声音 中部外要素 自见了动 看象"课。事件第1、新发版 游戏动业的 进行路 戏相关的 等。武等等。在这个人在此模式生产学 20 年缩化。认为新人之主要被"4水"就才是主效。

1 AAAA	8 MVCL	15 ENG
2 NRJQ	ANAH E	16 BORO
3 YASA	10 OTSB	17 HIGE
4 SECE	11 PAPA	18 STOP
5 BUTU	12 60Xa	19 NANT
6 PRSD	13 MINU	20 H-NT
7 CARS	14 NONE	

**解说** 

可以重看到本作中收录的多数系列作品的合理 以及登场人物介绍。对FANS来说非常有价值

可以在这里进行游戏的基本设定。包括文字的 显示速度 BGM和效果音的变代等。 有从第一体在FC 睡眠素税设生以来,"《情报 补舍 专三部》系列"已经伴随者推理游戏是特者走进了20 个 春夏秋冬。这数 NDS 版的《古老的记忆》是系列设生20 准年的完备之作,偏盖的避本报量多达 12 部,其中不仅 故意了《古老的记忆》和《三部与不可思议报志》这两 个全新的故事。是将之前在手机上祭场边的几个篇章一 并故录。整体内容并常绝满。"《神宫音》系列"在因为 的知器度一直都非常有限 政者这最熟大概之作在 NDS 上 的独器度一直都非常有限 政者这最熟大概之作在 NDS 上 的推出。希望有是多的现象能够体验到这个长寿推理系 列的魅力。我们在这里为大家介绍的是游戏本篇中 6 个 正晚食料的攻略方法和简单别情 两带有思播或命的"读 之事件等"中的 6 个故事就能给玩食们自己会名位吧。

下文件的未发表域: 按下文键 以前 15. 物产 1 值的物品中们是无法使用的 ,有些物类相对的活力 才会包度下选项于 16. 接下下,ART 键可以适正单单 存盘 在对话过程主接十字键的"可以产而过去的启 活。不过是主的信息量不是很多



# 水篇 0 从剧本完全剧情政略



### S SEPSE

新矿中央2、元人发生了医学来,警广振快行系统 进行了适查 一点"特色我们的人体保净产力 所的来 答准。冲下"古一郎的事是现在开来剧局组"。 , 的事 第五千人是他的历5世。 同性学和自由人科學 在台灣進步至子的女性無定即一造惟一直提手。在使 用"郷察」なるもあず、いずばりしょかわずくはぎゃ 早日,1956年了版》是一在"海寨"指令栏中选择。 "红茶杯, " 外不切上于 自 机大针 单了什么 个上手持了。他们都都会是"多处在是怀案》的第三个 他此。所,所弄到针种。与协议而严重有力。近年的首 李。 维联的决定了解了 社上,此人不会不过本经元 象件的被上老是一点名。广节唯字的,我们专性。然而 F-体星在个大学上7点考查引擎。1年表示与16世世 在云、山作与沙土为政的。死者的穿着比较水鲜。以此 可以类肿肿中的形态是在对一动物工作第二从类数子 树的伤户 化氯化异极人设置类数。主要人元年单件 都有很老流派又在那里上5 无案子。"的价值"即2000 当成了目。1915年9年,但臺灣的第三文記令人李章支有 任何但于者。在,能够,郑野幸精的非美情看之些选择 "依赖を受ける"接下委托 接下車就要時配着手馬塔 案件子。但先要如何是人支护警署系引课的。林夏子 解案情的力。生情况,在离开事到原产市域,原野等 连神空点了了远做一好的警察很想认识的。



### 产的央公司

在1.00人 更大玩了。可以一个 作业是 民主体不透过了第一次标准 他又是自由专样的相 严风器 既在1mm"在起。不自然" 求 从心之的目 后,各场1.00。即作,在表示自己学说就得到放射在1.00的 第一次域是过,各一系统者的体就不着而从形形成的 由一年在亿学级为特点是可能为我心心和子的一层雕 机能各本一人。移动到产人境场,适合。现场附近大学 说。各种境的一种有数次 一种们对点,从现代的13 几度或者有一件。每一次,是是"离开"。

格定年アルタ別度様。服都、可以、配 中享性的年美橋場。 山至事学師定心理如第一次推理、答案 及下 括甲次的为罗蒙。 室及無功在哪里 新儒中央山泉 被生者的名字 正凡姓子 武林发师何知、今日の朝 武体第一卷则者 2.(10の管理人)。 见 自相之时刻 今日の年前。内康 见人的色的(どちってもなり 玩场有け么人 キームレス)、关于没有目言者 明一か。不自然人 被害者的服果 水商建立る 部生者公际心理 广か たかはず 破出者遇離民中宣有什么 名則人れ。全部推理完毕局 特害等准备服务之前,两百争的地址去走马高山快子的公寓。就在重时,神宫等汇袋中的死者的手机,关处收到了部件,发信人是确是英特例发来的邮件。

ンエナラフレーナの一つDNA

17日 ちょうちゅうかん あっちゃ ちゃちゃ manaca

号码并不在手机的登录通道之内 配件内容只有短短 几个字,帮帮我。



来到岛击挑手的公寓间,观察跨周会在附近发现两个大妈,他们都是桃子的郊居。从大妈交响以得知、桃子好像等有心脏病,最近好像第一一个保作中年男子的桃子的黎中来,此男子的表情看上去有些严肃。与大妈交谈完毕后按Y健康间手机。与电话给一好志信和预期的人物,就看书梁上的医学特别。对于现代多关于中脏病的人都被看书梁上的医学特别。对于一个时间的一个影响的一个物人和,可以得知好者最近经常上多院。我否含练为一岁地高压挑手就会的医防室。一文水人学病这一一带之的含紫养发放日期已经有一些针以上,也就是总外各与自来一直都在那等的院接受到的。

## **《一个人**

在医院主观察。推广以为现"样、处"之""的护士、与护士交换之"姓去工病人的情况。有主义医生者知道、然后头也不同世去体中现体是了。选择企业去后会发现护士者体与实力推进。说《科神学与华名片出水结地,这个相即于总称致武会理林子主义医生的名字告诉神》方。所,主义医生的办。。至会发现一名女医生、他们样子因为然体不可事情。对其上于名户。特别这名女医生产。此一意子。如并不是筷子的主角医士、从她是"的"可以看你可称了的关系也,更不错。主义医生之一后是一种不的更极度。今天即好及来上班。上次医生之一后是一种不的更极度。今天即好及来上班。上次医生之一后是一种不的更极度。

与"酒保"(ハーテル 對語 点上 标准压就到 你从他日中时课出概子的析况。应归帐子虽然是再里的女招待。但在来这里工作之前她曾经有着正当的工作,是一流全型的是工。当神宣寺应道晚子为什么会被大企业辞退的一旁点的女性打断了两人的对话。这个陆赌的女子的观象子,她是帐子的重复 简样也是 酒吧中的女招待,她表了株子是个很坦威呢努力的女孩,她之助以会被大企业辞运完全是因为她的病情。 姚子生前有个男朋友,好像是某个大学的学士,名字 肌角等 一郎。从患子处对可以得知 最近有个外表很严肃的有钱人常知来找除子。但这些各人每次走后,就予都会非常生气。

### **直**這中央公司

在杀人颠场又会游上之前的流浪又一人组,其中的饱暖无到神宫寺后,心。平憩要透露什么一知被一旁的佐佐木制。并带走。追上前去会发现有一群人正在给流浪汉门发放变物和简单的衣物。据说这群人是艾条大学的志愿者,他们经常来这里给流浪汉们发放救着物品。

### #整告接票多所 4

原文事者が信再欠升を推理、正确洗点方別如下 株子的病 心脏の疾患) 株子就冷的医院 文永 大学統院 医院中析株子关系不量的人 正常分子 株子的主身医生 柏木牧 拶 在株子公寓中得望的生 一種報 斯汤 株子的工作场所 ハ イ ストト、酒 駅中和株子等系不错的人 (恵子)、株子以前四布的企 业 一元会业 株子織 开房服的原因 病气, 桃子 史友的名子 箱子 正人的所说的1年史村足个怎样的人 堅い感し、流浪2年行者都被蒸落什么(租 株) 株子足で什么样的人 本面でいい、推測 早 后、非常知中的目。其面紀 中正是海和警察打束的 集 幣子生養原品第十子。



来全体体子产物料。如今不可他并为于什么大的。 原型表;袭于他的是两个分异人。看上去都,有工力。 等,当他们是产品数是物源。一个人则到了一种东路 已以错了人。可以事意识的特殊是一个人则到了一种东路 医立主章 下,原数极着;可是是人为脑色条件才遇到 袭于的一作条着是不定性"点对面的几条体神"与标准 子下车。接下来要做的是"联系唯了的对象。即一但是 现在还不是道他的线索。其实联系他的工法提简单 按 个键式是通现策单一用地子的手机就可以打电话给。 即 两人约特在一家二做"多 x 4"的咖啡已都头。



### 

来到咖啡店。在指定位置学术、频察一下客人后找到了一部。思小口的人目の男。当神宫寺把桃子遇害的事情告诉一郎时,一郎显得非常震惊,虽然称思要努力掩饰住内心的痛苦。但最后还是在咖啡去中哭了起来。 郎表示由于文永大学病院 自医不好棒子的腐,桃子最近换了医院。两一天中枢,椰子交纳打电话告诉。即向广约病时候「以为好了,但不知怎么的,桃子的点气并不行心,而我也是桃子愿后一次打电话给一郎。说到这里,一郎有便立不成声,选择它被使并承认一定找到某人以下之后可以离开。神宫寺正升得离开咖啡的两个一个文永大学经验进行到看的,发现后,好像被表练了,此些他们签手快子的手机又收到了邮件。如此的人名里在城中也比神室寺空

出于被人派游、神广与取合了全本的。"划、准备 先确认一下跟踪者的录上。此时首本要选择的是大人 搬晃的"商励"テルト - 在商选「市衆" あ行专 现4年(17)际的人。前。斯勒定市的遭遇地量直踩 者足"泥泥柱的年轻人" チンモラ (のど者) 前法、 选择的五"根利店"(コンヒュ 依然 形式装成物机的 国影,这样就充分证明了的确定<sup>40%</sup> 在最后的"5 之后要撤的就是利他们来个正直领域。选择去在签 两个标。报子上来,但上述蒙着陈伏 杂单二胡 矿二芒 器牌)在选择(四头)版上同《)或《《有效》等于 上海。从两个不是的兴趣来看,在后的几乎还是个新 1、所以「以以他为冤戒」至于。在收員了两个提得 后,石边的男子从口袋上发走了。 自己民产人,神 宫寺把狗未收了机束物产品物。从4000年 本门市情报 的四候他们会干太一作一碰点这种情,就要选择"威 脚"(脚がす 才能、地位老女科( . 在戦品2下 為 个表示终于抗共。他们之中以及2、妞、是些型了关车 明元战 的 上半指使。目的皇龄那些对五岛庄林子将息 的人一点确乎看看,如果也在表现不是一就一次从上 **美亞河奧麻醉海瓜的 | 於四末 提下東文金斯理問時。** 答案如下。桃子在文水大学程是疾染的特别。 经一等 かっと) 様子 (外別稿を「土) 徴了 転配をかえた 新医院商治好株子病的 學生 あ / 株子的主情 怎样(悩んでいる感。 原因 りゅっない 養土 糖醛的人 チェヒラ风の若者 「几个人 ( 人 袋 **畫的學(印 ( 段まれな ) 委托人衆 進 ( ) 至) 『 。至是** 哪些的人、关东朝沿组。



在明治细的,事务的中心就了今景利。八坂两名组员

与他们受及之后出了"粉狀の新品"得知这些药品如 學不是专门的医疗机构 是得不到的。神宫寺再一次把 基础的"针在哪间子文系 大学病院。

### **《大学庆**》

在医院人口处果的了麻岛,据说棺本较投来上班 了。石相不教授的念存至"一以见处教授本人,开始他不 思透露株子的淵思,尼安特知神中,肯是學到警方要托之 后, 4开了口。枪下表上声。由胜子都的是奇病,10岁年来 深受具苦、神宫寺武保性 地表 、好像有构咒司认为好化 子的病,机术业发音参考,予了十是一并表示如果真的这 样也不可能是现在还完置的人的。神经特成观果快期的另 个上产是确认那些广泛的粉末的来源。总到这里时柏木 的表情命体竟得重量。但同然。在柏木办公室中间以发展。 死源は、照片上的是 多种 三有 時間的一葉。内容是新 心中导生。這時時應當執行許活动。柏木敦搜表示这个機能 活动于是他主角的。这一是是否到了很大的社会反响, 柏丰整理焦虑成艺。对于方面对的一种表汉们来说。他更 建整本商业与一样重大,每一个认为、路月期隔的符会记。 进口,适价。谁四年专项主、重义有人在路主主视,教国" 人。如海绵是南部寨,南土中州市全军中国,将军部部的大 的一个地址。 板板地是B左旋下、神色 左来绝子 多肋模 子大作为,大处观

### 山野豆煎

到理、可生活。名字表明 1951, 或样所主就 会器如合作。宋学林子看以上的主动医生中野医脏的 企業株子主然上班主的政策。但这样 "什么不会是"能, 是可株子主然上班主的政策。但这样 "什么不会是"能, 之间以《化至为本义》,"学是可以几乎的的主人 是"大小路"表的。中华还 表 "一面,如此被对"的证上 说,在"大利之女性也"来"这里。""一,那样的情况。 他还以为文文子是"细》"与的朋友。

### 

发展到这里。神话有吗。是特别此亲的。今年们了个股,现在要做的就是。其故罪。此一天外房和华的个家打来申请他表示。我的作品的确定。至在中自培君。这些产品就是的在钱从安本多院在医生对某事的一种气力现代的最后的一种气力,并必明了电平均内容。操作真相即将属院。在整件事系确之前,神宫"春拜托泽子联系了陈野营产业的在公园主机神声寺还来。

### 一直 10 次公司

这生是本起事件膜上的舞台,在云成人口和斯耶 汇合、选择"犯人逮捕"后指证犯人为"柏木教操"。 神宫寺证朝野群性把"甘于者"每至犯罪成场,自己 见先赶往了那里。在张人现场竟然无到了柏木教授, 他似乎是和诗约好了在。又主人说,在不断抱怨者对方 放角牧的赴约。神宫寺从树荫中走了士条、告诉柏木 教授和他交易的人不会来了,因为是他让,奉给柏木 机的电话。柏木之所给姚子成的手术中留下了严重的 心遗症,但是他利用主治医生的特权,并没有把真相 如实告诉桡子。当柏木间及手术失误是从谁处得宽的 附一选择"中野株品",间及目主者时选择"而寝汉" (ホームレス。 流浪汉们之所以不肯合作,是怎为他 们不想惹上麻烦。自分达加图专办小,影响而复议们 的是"援助活动"。因为柏木一旦被患相,就没有人给 他们发放救济品,他们的生态又称重人医療。最后选 样"呼ふ"。上而浪汉加藤士来作证,柏木率于在确等 的证据下承认了自己犯下的罪行。

为了腌煮自己的医疗。实、柏木对无章的晚子下 了手。医生本来望赖死状伤的职业。但是帕木亨。是 有等识到一个生命应有的分量。至了是解决了,但高 田株子却再也不会应来了,她身边的亲友们仍无法从 悲瞩中是出来。在几次给桃子打墨的时候,神宫寺从 修野门;看知了柏木修本并不是什么大好大鬼之人 他在争取教授贵格的。"候紧疑金钱,而且好在这个时 候小洋联系到了他。他才起了走意。为了有充分的麻 整药来变钱、柏木常常克和手术中的麻醉纸用墨,还 以才屡屡酿成手术失误。神宫寺上心翼簧地将有来的 花类放至了桃子的壁碑前,此时都等的部件论事又的 起了,还是那个神磁人,他性的内容。"有两个字 像谢 看到这里,神一寺柱高去。胡文水大学杨院,去 像那有一一角在辖中东北门一将高月桃子的人。聪明 的你,仍该学就已经剩上好是谁了吧





## C THEFT.

東学日之出所下隔的NC 酒店、「前門接待」フロットマン 別店店都会都忙联系に之出。没过名 久、电梯望走出。何长相等應的男子。他就是这条的 委托人日之生に。日之出表了,艾娃 亞季斯泰遼(エハークリスティーナ 是他的意义 同目也是巴拉卡 (ハ・チカ) 其和国驻横高领罪馆的秘书。日之土总统 将艾娃的院、交给了確認者 照片上的是一个非常者 秀的的人女子。日之出是国际委给上的朝海员 最近 一次出航长达3个月时间 3天前才即同同至日本,国 倒当天他和艾娃约了 双会、约会时 共去了4个地 方、按如李华成及为工下的头。如何可以自己的公司。 "随"指述"不不"之"身水下"在西州他,点的一两人 各"有的"。家子、第二天与母就不上子、自己们不通。 人也不在家里、是对关影学。在一经有一天子,不过 由于在父事情目也在是对在外心一特权、自本繁万。 能不太工机制度,加强广、于广平则在水心有股繁。 免报"依据必要计专"接下委托。"《土料复射纸门 集件点片子如"车"。 一个有点的广、在新月地位 之间,种一等针托洋子在指达。 了原则,以近如"进行"就是两人在哪一的正的任何。

### A STATE OF THE PARTY OF THE PAR

点人支付的。所以程序、穿在支柱来上,人类的 为不使。推注 1。并有一片被称。有是对在来上所 整一条,在到机工的标案中发现了一张支持机工。2.1 的产条。不过每些有点在成为特集现动的物品。适此 要签、键点,量单有多数的时间下来。图形或姓等 各种经济的是更有多数的时间,和空间觉得不能就这样被 提供数据于是到了中语符。一种的的能可能野参高, 概要许有使神中与联系至了神奈(聚角)。

来至关于唯「一的一节,各种」如伊菲特 不可太 可是 在观察的的表情之后就可以与她令成关于实性的事情了。伊利维是和艾娃是一脚从相同家日本的,两人 关系 真不错 不,1伊利维发现艾娃赛步号是哪两不大的,好像有一个。苯于艾娃的工作内容。她的直接上再 领事等的第事等的特 中心 下 的该最高楚,不,1领事就在帕得不可并交无法接见被写着一按了键把名片交给伊莱维托他联及给罗伯特,让罗伯特有时间后就联系地图等,之后就可以离开等事馆了。

### 

现在要做的是顺着日之出种说的约会紧带依次去调查4个约会地点。在二下焊头把艾娃的照片给路人看过后他们都表示对艾娃没有印象。来到中华全部同样没有什么收获,正要离开时,有一位中国老人那些了神宫寺并问他是不是在成人,看起来似乎有点头错。在回答完老人提出的工个深皱后一答案都是和中国相关的一很简单,严重依次为"信""事庆"和"商"老人报上了"艾娃"的情况,可惜必是他口中的,艾娃和神宫寺要找的世事间一人,之后随着上丘云短一位依然没有艾娃的下答。





从中活生那个种种男子的生病要看,他似乎并非 日本人 选择"相手の人种" 所复多物件脏中活司 就是为了掩盖身分 选择 素性多膜土"。不过神宫 奇种争爆展者 天 这里的人是怎么知道他的主机可 处于是 神管寺型是 昨天曾经长 电"序为片,选择 "圣如人",是 15人,每 1、有一辈就是此云这一和 原则,神管与其等。 教艺片以多类表去了技术够工了 的工名。由之生态天名,去又此所入概停了不一,确 便不完成 精兴每年之"多" 神 ",并不好如此还好 "之",免得他不什么不识

等一定要得到人类等。"、对一。选择依办选择"就记即"和"更知的"他会从他联系重换的 即签本的 中华 医手术,他于发神兰与老 找的生坚治信弊。 伊尔西太小和石木与约得的受别战争的消息,器产度做除事情未举的限。[19],为 把 受疑的任命封锁了起来,此外,被第5不从伊鲁的分程至了一个关于巴拉卡等事件的,通消息。报单等非常好够存品地里从多走和登場。但由于他们有着分交售的特权,警产根据主用是否

### 

从伊琴崎处得到支娃房。养 传春校正,神宫寺由央 前连莫娃的公寓,他场还是一片凌乱。对为问印的每个 妙力乱高量一毫 发现女性方面的判析神宫寺这个大男 人家在章星不来,无去机断电场的疑点。于是柳宫寺用 手机联系了并子 并把一些在现场拍下的照片发给了 她。片刻之后,并子表示在此数品方面好像有点问题, 因为袖屋里没有发现女人数关都要使用的化妆水和东

プローク・ナーク つりょく

校,它们的主人看起来好就是两着它们出门。旅游了。

Market 1

發展和上、酒味阿勢力不久。集實的助當結構結 る。昨天和信陽西的中年女子表于自己的确把神智等 的名片特別人舞山、昨天神宮寺窩开后。每个看起來 像健中国人的男子来过这里、他同样可起了艾娃的情况。当女子提到神宫寺的时候,男子点想要联系神宫 奇 所以女子就把电话、标管子他。海开酒吧的时候 进入推理部分、答案依仅为。伊莉丝和名片怎么处理 了(领事。我上心。领事即名片怎么处理了、。上二 てある。巴拉卡领事馆的不良类理是什么、經輸。并 子就又好的房间少子什么(代妆稿)、海西酒吧的女子 把名片给谁看了(中国系の男)。神宫寺、造理系名明 天的对策、一边赶、NG酒店。在临近酒店时、突然听 到了酒店中传来了岭声、斯普等昨天晚。你怎么必听 电话、神宫寺一所不安。



## C ME DE T

### TO THE PARTY OF TH

神門寺内の想起了的機的養土事件 E.之出为什么会體的養土。其中 足有原因、于是神門寺稚養清 動一下日之上以个人的東西。移びを非理青理高、孫 整理局内限人到。名中母即員 和他時話已可以得 知6天前日之出側以 嫂名北 が斯 未熟設斯 、ラ ス カルギス、的船上下来、这艘艇的船舶是巴拉卡 的。奇怪的是,这艘船履近 直没有回过写画。而是 物緊往返于日本和中国高電。更有奇压的是,这艘船 是巴拉卡斯肯的,是由国家运营的等易船。

### C DEE

观察完全部项目后和差子对话。两人一致认同伊利

丝至少知道两件事情, 件是被事情机走私的事情, 另 件则是关于艾娃的 她们是银友, 她应该 早就知道 最近会发生什么。赶到巴拉卡领事情, 伊莉丝依然欲言, 又主, 而当神宫寺提到想见罗伯特时 伊莉丝表了罗伯特今天又是忙到无法抽得, 没办法和神宫寺见面。

## 



自用 还被难判断被 1 者的身分,神宫专尸得有"整理中等产进一生的消息。" 斯 好志保表 5 这世常望大多数是从台湾竞型日本的,需是初其他正代和被相比。 最大弱点是装弹数 6 高 7 。从日之上的门的子弹来看,它们点该是从同一种手枪中削出的,作享者应该也只有一个人,从子弹的凌乱程度可以看出,并绝者并不太会用枪。作宴者并不想真的条护日之出一只是想那下一下他。和一好一交谈片刻后伊势的带来了飘新情况,在境头中被明杀的并不是日本人,而是一位巴拉卡精的船员。

时候不早了一种写书和准子。型了酒店体息。双日早上,神宫寺和准子谈和了田之士在里语中提到的那个名字,从语感来看,现应两是中国人。要表面中国人的情况,要去的地方自然是工作街。

写为模式人的样子。此是。在中华特别有应好的。该数"林老人",向同时经过序交还主发发表了林老人在关系的 去找老人之在从友起主和主义。但中怎么要作为考验老人的无面相。来到关系是一发证明主宰人不少,知此,有为他有个老人与是有灵态和等。无疑。是一老人就是他们要找的林老人。不便一点的他也没有他看外。就是自己即到中华中的"满色"在此个女孩猜到的老人。

对林老人使用"生 玩炉草" 抗师 走 天气气事情 看起來懷楚寺机。 初。岐:手机改打地上洋。() 和話 胸了几下后终于在人说了,神二节本快观专工对方就是 当初给自己打战吓电话的人 一,一个一个人一口一足 机神湾香站在一边的,并让她飘香小响,因为犯罪。 子 的下一个人的影响。在1915年1915年1915年1915日 中 <sup>25</sup>与撤增展开动作。有常落++中生产的一根。确一方方 1周1年有非年曜十日初末日 洗掉吃灵色"海点の甘 **前り"卡先娘"所述的"别企老" 8姓子母集 95 往宝** 维此时以上了多国、民一为产、财金发生事情 受付异 为了保险证 人工报事作用 施上录的 不, 1 人。13 体做了什么伊利丝地不知道。例,是经常看了一点,不利 专用性9%。\$4.66世中指亚省什么,4.47等人的个情况[1] 和华的成员。1年,是特别一种一位了一些等一件和少数地级。 找知听 占监然并非专购人品牌品处学 化连直体 医闭孔 苯丁胺的甲烷要封托胂 左 与行员的不正子 从天 削支契約在開的 城市。大量逐步的便行经济主要主力 相话,让当两年五基中,中将丝号在藏在第十二十分前, 罗斯雷斯 開闢以子地區 《母亲》 李单 "一夜不见一声"雾声 长文 他一。区别以他心流认真专注,这个生主 计非规 刘珣《古下》神。古别代地位为一、名爲何王从刘 人,并趁一人犹豫之处控。了他们一人五季,好离 去。此时神宫与发现一有一个周手驱动的心态失了从他。 身边经过其业验 人名夫 伊利州的西州北京家庭、宝 然神宮寺由手机計。制造二二,數於至一在觀察透是夏東得一 形数下伊勒姆。

## 

采型業者 神黑寺发动中 的西表口袋中多了一个概要,这应该是在机则性的重直 人组要点的时候从他们自上批下来的,伊姆姆证实了射至伊莱州的子便是从黑星中射出的,并其断神马寺发现的神秘兼至是新兴顿力组数"高族气"的象征。 好時来了伊利姓的遗留物品,选择其中的"手机" 澳哥里语 馬鹿姓的遗留物品,选择其中的"手机" 澳哥里语 馬鹿姓的遗留物品,选择其中的"手机" 澳哥里语 馬鹿

真正失為前給伊利拉打。19电话的带码 经 好鱼肉。」 显于里语是两天前里位于籍见的周天里进打出的 根 期中严晰在地点不要推断出艾娃的藏身之处。

直定告诉律《专文集就是整个事件是未的地点 海察国自会发现一个逻数学、进去是会专定里面应证 有人属性的必要。在MELT。发现一个女式旅行权利 一个公文包,女式旅行工与的一些女性各物和门常业 技术、里直还有一部包之出的的时,显然,这里可定就是写过的减竭之处。2、文件中的东西出乎了神宫等的创作。因为重直竟然是十几块黑色的金属——它们都是从军星上原下的种种。权会深处传来了稳声。神经与大足结构可见,由力等了大工直服参繁方。

代表 医足足 - 医触状 - 医卵巢溶入排下部上侧 子 、 1.直顺 声 2.年马宁可未经的 人生【准备包 る 機構電点 人 海上原 "改工" 執っ 年之上洗 拼之 这样就会教下 3.7 仁 此一, 第二者主举 月元年。 机自然尼约中观虑别民产生的情况是 你 問題 计 大型及斯 以为对东京 】 14 福山市美国和 作為根 公司等准许专与安全第二人,有政党基础,他对中国的主和工作 打造基本和特色的或者就是"是"。因为现了" 上的不正当中的"之内,"列引了称,"布尔特"使"五"。在市 去我可见了。整的支 在我子子也增加,专事的知识。?" 3. 经产品价值量量量量量 (图像) 对人不完成了外 三大概率 伝ニップイド 女 おえ チュメイト 托德二百初郎 邦艾昊妇的 上答 酒。《花秋》等孙元清 粮一平的"form",的原《一体是不作明J右子繁生。人 3. 作45 東 石精群 p.



ンエーナニアレーナーの一つログ



神一与所有产的一般的上是个转点的角孔。在晚 **吃醉了酒。理一当在简好好睡个地方。不过他的"负点** 势酷"上错了。才早上一个,并子就来到了事下地一切。 两了他的美势。在主字的附近下。理查书,约翰上查验 下了槽。并不表示。一个证明就制建的一当均许了的未的表 排,不同种"西方元至不。对马拿了"有洋子所毒解。 下,他才也吃了起来。"天皇子子产生是一脑,一方下午 两人去食胜都东场站在摩丘湖的心子。子子老云《時 慎。是个主色的现在生。个人都将在理论上一概写到。

体,主导的在重新部下动,连军性走一子部分。[1] 他们有人观众为灵广等人。华纳《地在相》或许概集 整體场 洗痒 "一日" 原四整军场说了 题可口门 大智元子、开子大牧、山市 与云在整备达图 門 別れ」と継続で見る。「佐子さ」はまけら、 けっぱく エ 柳、朱连来。柳子等很了简单华世界介绍。21、学子 极快部胜 3.7世别是怕 子宫人 耳表 曰 复二十 的高档、名声如主人 地工电压 在逐步 在 劝局 怕 说作名人来了 法社 洛 铂 经从上直走了五 水。镇。机关了是"每下"下,为一个"的大人皇子"结 好的商品主义不不从影的。惟 表工工 生态在汉集工学 房房子 神管寺里要进一步海 J. 6周里 往不允许 比 群"什就要开始了一切一整理了一下一知知事人一频 察一下严肃。先班学子一家子一姓总无定说问题是不 到中子, 打把手机也不断 能差着需要 不上重要行對 了,并不为在推理广东先去所众席上坐下。原王定京 子已经先去那里了事。摩托基终于开始了。 编辑摩 托车飞快的从中的车账前一包有几十年上人看到的是 原本属于顶级水平体值。基特在了關係。此際一圈一 週間进行着 两人多然发光 原本落后的组 异姓氏 Salk,机不见了。他宣告警堂扩张C。但整备场距也看了 一眼,发现几乎聚黑了端水的人群,似了上事了。 劝 忙赶过去后 发现了表情凝重的地图 烟囱耳托神宫 寺马上跟他去一趟对近的少野医院 并表一慎 浸性 么大锅。并子业车载着众人的水野医院走去。 器上 细田没有兑 句话。

来到医院后 细胞表示在医院接受手术的是

名。正任村邸的男子。田村处镇 的后辈,不过而行不 太好,3个中年少被舒起,不算是CC中的正式成员。神 宫鸟稷株园,为什么别才与禹之惟一十子事。但细由 租基的录换解除望由村。细田表了,刚才的遵全过程 中镇 的车发生了事故,当他们把填 的头貂绳下来 时,去美元丰宜的人不足慎。, 你是由村。但是,慎 本人又去晚里了哪中已时的手术并没有太大雅度 他打了麻醉者。再门飞车,约有万就全解来。继出过 打建二百数四线空机 一并适应流产事件的真相,先 経"弓き受ける"第四種有要素明。之前卿士表子亦 有一道"梦外理对牙一年的了。一定不利品品到发。" n s 子密集を全難会等。 製品の管理部門 スズガイ 。 除几条件元约 非主要基在55大概有 05194年4。 慎一和人 子会不合在非 1 6 2

東外子書書、如鄉大学生中台計判一个名詞。 · 2 44, # 李存军库 \$ 是有在 \* 表标准成为 1 5 k ,绝根因 同在无法人用楼记入网络《亚亚亚生子》和书 敌、鉴广于有志语、郑广与汉才是加大军主张集了张 が行名 塔上似乎自然、一方 かやり ひカック たち 自、営場方に施設的技 世界法。たら他は 相望FAN gara sac有性解开加多一等。 一致原产等 茶至人"娘,也。」"施士。""海 特勒 一、然 名片,"两子,曾与正、子。」5、,曾从司顺二的人 西西德塞不住 終 增为年后中结了部子哪一方 后面 嫌之中 医核毛上的不复生物 重星手件 一个的任 弯 引于可原本生 ノカマキリ 自計管場所とし本品 一被人等手了 正军送上 洋大大 武泉 医毛维性丛 2. 这个一个,本的学生,四本和你一个更知识生,之 前,遂子也国。」。仅,但是"器豆酒"。(五)、 网络春代 散系で3階半製作しまた 味可収入 堪調ので。在3機 异被人称 首集中的《百姓首任 市美进一生体特别 他并子真点露,因为他也可保并没有什么好略。失量 她一至大堂 法巴派走来了一名节看视镜的。每年,了 性或是秦器的任何引品的影響部。蘇非想上一提可被 神穹寺一住、当神穹寺提到。本是兼卷集的下任主臂 概,聚卷的院母就乎不太好看,并急着想要器开。目他 交通几次早会土现"威胁"胁かす 免点 洗得。 豪养会说出真相。山本原果和张卷组并没有什么关系。 他所以陈成为下任主管完全呈因为金钱。有一天一儿 本突然打电话来说要买下泰卷柜 电手盒钱的标序 冢 卷至气子。但之后的才发和山本之所以要实下茅卷纸。 可能是出于了論慎的「医、在」本申请成为主管之 前。他一就宣布了解从CCR转会型家签组,所以说:

V-7-1

本这么做的目的可能是为了相比区的转会。 上本对值 一直相看仇视态度。他不想看到区域的主转会而适 在赛车界的顶点。 家卷每开启,并子表示。本和慎一 之所以反目、防戍可能是因为日本的妹妹诗纸。 在他 们上岛中的时候。 诗织智和慎、安江过、假慎、为子 追求赛车手的梦想。 版物选择了更为钱的豪子。 山本 无去恐贯区 跨对自己妹妹的态度,所以开始定根手他。 不过令并子感到吃惊的是。 山本的家身原本并不好,不 过现在活向钱到货够买下但未到了一般难得像是什么 让山本一夜微雪的。 但是 CDA,种所与将、本被予的 事情告诉了细用,并确认了闪畅长会的事情的确意实 此初细胞的手机例子起来, 出时解言来了。

東や医院に足まる 考える は程 答を如下 利 洋子的往作地方 特胜 # 考 / F 整车手的名字 图 躺帕 、他 所在的。版名(18)代替统 多项 比赛的人 比村飯。 怕 利用机的关系、走辈と对 专》(特胜旅店被决者的医子学 · 1本称 1. 本的 DTT - 個 () ご卒 植 初ま本羽を現在J ッカ マキの支収 本規切 角準報在手 上本の妹に差 して) 智田 国的財産管証着仕入。 竹 カ 日本を予 4 ) 点者 与标列等子和店、期刊新期人的进了转。 屋、原屋中的房。个人、母普特得的原理生产,他就 足、日相城 与日主1957年,得无。慎 是在《大师和他 商墨诗任的主的。因为揭廊主学迹识印料就签写了。 后来让村智先,值一之m 《这么做》是太子绝中生。 表化震水。流动后。 在护警马走了声来。他与生还有 个神,上轨端的印象 "在大品" 人格已达、冯 矩僚。所謂很幸在了。本被主的协场,他已经千分以 **学习让本的主义指章义而的** 



## 

神馬森里发生的一点電本構造成了成五,因為也 通明了自己試行的性的,此來他是为了追查某个确立 问题的行踪才來日本的、直爾可與某在學院的公司行 內庭。他从內別數數質情報,然后乘把这些情報至今 转售和日本企业。当庆禹报上籍。因業名字的性報 神宫寺吃了一惊。因为此人就是本案的死者让本薪。。 山本原来是商业明课。这样就不辨解释他为什么会会 然有钱了,不过这样一来聚的问题又来了,让本是不 是因为和犯罪有关才会看书的定。来疾国目前还无去 判断日本方面则上,本实情报的是黎家云司。选择"协 力才为"之后可以那他协助语香。与洋子对话后是现 名长相称为英俊的男子,并不见男子后,表情似 更有些异常。在神宫寺的意画下绝才说了及男子是她 每中时代的好大点和更介。為此一句的。也本一点子 以及清华以前就认识,而且关系都还不错。高朴表示 每一战行原本是来京都。北美的一不过他看到了3点的 新闻尼每知了螃蜞"的事故以及山本遇害的事情。就 匆匆赶到了铃鹿。天色已晚,烟田特神写寺安排在铃 鹿旅店的CCB俱乐部专用房间休息,并表示岛标也可 以任理里一神写寺县高村。有时间就联系他,他还有一些特元要了解。

## 

## C THE THE PARTY OF THE PARTY OF

東全國的本所 "不和神 古机道子下中""本 主 考虑全洋子和《子、生物料、加速起射云型主道子 对等子 毛、等子表下在乌鹿原产主外。1本的人單值 使主服看卫旗 从《本的》中里走了正本并 脸 標準、如秦者敢打的。12甲秋子 服、发现了。本的 体。在发现《本的尸体后一堂子心都很是我一马上就 去走椅 子、车。中途还是最大子 如《之椅 六世



ハエもとっしてい

作录的多所或就回来了。之后获神马吾和宗子对话 京子表示自己在3天前偶然听到了风腾和田村的电話 内容,所以在比赛当天她等镇。离开亭车场相就一直 跟踪到了铃雕旅店。现在京子也不知道增一的下落 她想了根另方法,但还是找不到她,惟一的希望就是 有岛杉勇介了,希望能够从他那里打旷出机工的下落。 当神宫寺洞市 為人的往处时,京子非常在营,表示革 子不同能不知道。此时,神雩寺才母先并子相是村民 本是惡人关系 維隆洋子天知為机能表情不太言準子。 从京子处得到了高杉的名片,上面的直接还真不知 大帝即物产株式会社综合等业部业务课经营企为营养 外系长。按户键插出。"事本事。4。"下每本的序译和中 活号码。之后和准子对话,表示广谈和繁五满报一下 »、子的事情。 打手桌子并没有牙型電光键的,并正性顯 10、天此师在速不能当走受增一多处了日本。并至难。 **各等除军品在《子家中》第二天带一子大警署《神》** 与则独广始天、准备第二人之动而一下原生的1、。

观察人。 "不管最待。强一,对击与引耳结性联 和高利潤市, 井坂思すが しょ Mi 21 プログラカッ 医黑利斯耳氏医血癌 老头几个点 电主动引用电 了,不过当种"国",也都要不能想到的一在年二年或以 地上的 原料表 自己并无有效经 进生两人后点主观 了一名"里在那里,只是一个人,你不是一个人, 營企划空的海地支上至区 化香炸对 "。" 智知 高压的 的解他和冷冻一定去了,那第四大辛多物产业是大型。 若模式 不幸改英如下 医气管上颌形管 作人物 サメ ウ ケイコケ リョウドリ (\*\*\* ) 野安の海下 リ まり動造的条件(汽売ス・イキ件) 产业 業事件的 144人是谁(山本林 ) 1 本产品的经 子景景 平 介的山美地。"是哪个生者。" 资本者免款地的严恒是 35 90 个未运力等的 有,本的关系是《二》 恕、植 下上、1本色 扇线 一、 正条卷总。本的 いまでけれ コンサルタント いなべ でみから 気 点)、和洋子联系的简本人物了生。26位,了一点了是 为了审准不停 " 的 " 医增 一定子嫌 " " 值 发了 什么书 、本心学生 羊子卯 未 足 复计列关系 意 人)、大走的云、河之是什么、大车高物。这些的上门 当什么。 高地文集 一岛扩充,者是美丽的"城市地在哪 **建一部张山南山下、凉丰大广府的形板香炉在干嘛。**与 れを方法 な 思考が定し行発しい。摘家。

观察 15并接下的 发现 3人来开了。 1 他是锁着的,难道每子和某名逐次以整署。来平时时伸手并不经愈地或过避晚的大概看到了起宫室里竟 勇劳玩了倒在地上, 动不动的原子 头上全是黑。 神宫专用看头砸开窗户进入起居室,抱起亭子联系了教护车此时京子有了一丝知觉 "神宫专先生" 慎他——"不过她活还没有总定,就又爱了过去。而此

94

时的洋子、又在麻里呢?



幸运的是呆子的生命,每个什么威胁,只要当地恢复 Aulton, Soulant 么大帽,但并子师中虽然神气为打了好 1、主物的。手机但一直接不通。与石桥对话后,他把至子遭 不可求實 苏国天集团,土身主,"中军工作",并不 是古石墨旺,为为学子已经强度为通过了机。的时代,置 方言就 选录取得他去保护师 选择"京子の监视"。击 火"方,护心活,众人。人为德·五京子的医汤沙是慎。他进 1、2经3天子。上前仍不知去面,在石庙去一面往他。定 61 主統 不配致行为 有 拳压 为对法 由的"。然为此治。 有人赶来,但从 看到10世代是并上并了大师。 定學 见了的诗书。5天文车,也了,转起一河。从徐不祥是"人力的天 没有极生杂中。原子在自身使的绝种强大精散,每个世上省等 と 煮足さる支柱的色素的 ティ 在動作 話と 又方郷土く \$1. 说道"南水黄介"(自) 位世太先又自制九九,四山市 要独立的。石耳柱的人内。多此子前往五百年五十二年末五 对主義可襲察者,但大神的一方有节击去。稍大至四颗片。 洋子,唯拳人,了的脸影引起他。

本物。1、如果,有效,有效,可以是工术。在有一种。 5、要求是需要并付入债金与,是一样。 65+的。 1、 為出生基和時、 63+的。 1、 40-1、 6、 1、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 40-1、 6、 1、 6、

在 ]门两番 墨竹石 ] 1 岁 利 外线等,上面与 有从今天下午4点升键体室所要整理。事業師 ] [[ 中 仍紧望着 无法进入。打压 ] 经拿排基分尺 5 给他 神 写与准备无法。本的往 处不看 等于军师整理的证例 了完全再和现在让本事等所汇号

## 

观象之年按下。按"传来了一个x+绝的权子声鸟。 神宫国由报家门后女子表示关于自。运动的事情设计 么好量的了。神宫专文才笑道对方就是诗坛。继续按 了几如门铃尼 诗织依然不予理睬,此时选择"友人を呼ふ"再选择"御苑洋子"用手机绘并子留高计划过来开导诗织。观察山本家 — 阵后洋子来电话子, 选择"诗织の事"之后洋子就会赶宫来。进入患考模式写的答案分别如下 原子正洋子做什么了(聚(物) 原子支丹洋子后和淮见面了(区场镇 、爱杉今天上坍场况如何 近初) 京都的天气 两小,警察对慎 袭王京子事件的见解壁 口封口 山本上班的地方是、字号所、事务所的整理的问是(年后4时、山本妹妹的名字是 诗华、诗织对警察说了山本的事情的 しっ活した) 诗织对神写诗的最初严度如问(全态护态)。

思考上华,洋子来了。利他对话们由及按下一钱。 之后换操作准子,和诗些淡倒一半时,他终于从屋子 生走了。卫来,把两人带进了屋子。诗纪表示自己的父 69在她很与的时候就死了,让本时如来是定惟一的呆 人,因此的便处产型 3本做 电光程束不太好的主情 也没有制止。此时需要换得",在可适。请等表示一从 了。而此本以前上既饰地广春继就是大家《物产》。由 木和高标在大车 复物产例的关系矛指 原本毛本是说 好的原是是形式的影响。一、一的,是最一是一个 胸口部门,这种值一般,违机表示能并没有承这样。能 n. 相比了不然,所就可以有点作为。2 的,了,我们现在,决定 忆起了是所有乌利等人。在去野鹭场的快卡时光。由 〔 6 40 羊子刘适,羊子表一慎,弟子连会藏在那个野 炒场,因为那个地产有大伙一当初的美妇一起。此间 并子的,包括胸子起来,是乌起打灭的一种乌利总组了 植沉萨 作表 一一一 地名大野华场 五海 与世主经行 应事情步向同世。人野對场的途中又是生老, 1程一洋 子永子以后,诗华的"声思如何一致化"。 本的故亲生女 子・死亡 詩別知道品本的工作性状態 よく知っち → 上本或画上班的地方。維 大羊馬物だ、…本 以前的同十是谁。乌杜斯介)。。本机乌杜的华汉是什 公(目社へ的く) 約定的だ束処回 果たしていない 清型的[mk] キャンプト 竹 移域円地向(キャンプ 场、洋子机引打了丰适(后丰两台)。

赶争野特场 发现高机已经先已赶到了。和高杉 交谈 群局 高杉和忆起了去中都出差和天和望起个



大騎天。此的每后出现了一个男子、高杉大店有概出了男子的名字(慎一)被高杉的叫声惊到的慎。跨上摩托车准备逐走。观察周围后,神宫寺可踏入借了辆摩托车准备追赶镇一,追赶逐中无论选择什么选项被终都会让慎一逃走。此时神宫寺突然总识到,刚才高杉的大声隔减、是不是存给慎一通风湿底峭?



间的野党场广向摩托男子表示职的 乌木更表示 自1 要写为司子,看起宋他似乎在选择什么。根第约 定,神宁与基础表上本丰的种业业队志的约,并子则 基础 医阮语言子的意识

## C THEFT

### ではままま

他去子对志他不肯广州、广州不断选择自动的选 动,然们把"01月元为他就可以。他打口了。伊子表 上本经常来或主或生命不适于人并不是什么不得了当 的生命。据"一男子。他们是是本的商业对于名印起来。" 高时代,则在这手接"可以"并进到了。本数点"不想 自己人的籍的事情。且本的,是对对象商品高利。全情似乎 并并也进化了、神宫海很重广下。生物该人派主

春坡待り始對語尼、」如表」高机外出还是回來, 書地也不在。重察大量是发现了高地,海地表下口。 不以之之本。但他可显在说谎,因为二本以前和忽机 是同事,就在省地下面主志。描写他心或到了問目者 地地高起去京都軍等的事情。高地常事都鄉天下着師 但在野幫地的时候高机可知说了当时記購入,所以城 者有爭鳴。神戸寺推斷電社是有去京都市第去了陰廢。 并在那里子了山本。成紀之里,為地无法再鄉廢、孫 从了為起茶也山本的事情。并允什么都和自己无关, 都是高杉一个人工的。扁杉師才成要去处理其后。所 或高地就让他走了但之后他去哪里了他确实不知道。 春杉的目的是什么?选择"但于者の杀害"。除了离地

外、知道高杉系人的可能が有一个人。他就是同論慎 、所以高杉现在肯定是理系慎 天口子。神宮寺甸 忆起岛杉有可疑行就是在野營场时(キャンブ场の 时)、说不定当时神宮寺等人赶到野營地时高杉已经 先战到了慎一、并和他约好了有果磁头的地方。



在火楼主执一小家店。广泛上的情。在摩扎车停

在楼下 从还在发扬的排气管采着他则该两约不久。 和聚交谈过星进入会议等,见至高村果然正常着它普准备学的情,此时要选择说得他,几次之后依依选择"合物する"和"跳びかかる",就可以确保情的安全。神宫寺和原积展开了肉褥,在搏斗过程中并不及引赶到,高利见的养了上海的恢复了理性。高杉对用。"全国物产上来仍命令外,当然也有和山本的私人管理,因为山本并没有兑现基本的承诺。高杉原本并没有订算条件。,不过制力那天慎。私山本约了在经晚底产业面,相一去能是更约时,山本山经外了,启利就在环中毒待镇、强大、之后还见到了村来的小子。在佛从了京子以为足惧。杀了。木匠,他开始很多名,在佛从了京子以为足惧。杀了。木匠,他开始很多名,在佛从了京子以为足惧。杀了。木匠,他开始很多名,在佛从了京子以为足惧。杀了。木匠,他开始很多名,不是此不免罪名的构作的。

要件终于告一段语子 第二天, 梁和石桥打办子神司书的事案所, 不 构就之间 对神, 当的无礼意思表 在 了整稳。并了看上天比较重解。但哪一点知道, 她 还没有从高无差人。事 生走出来, 才算离私是她曾经 解觉到的男子。肘一重以多数一个人。但, 他们的那 些美的片筋, 是永远都不全原天的。

# 17 一流逝的时间(时间过梦行《多多点)



详字接到关系明治绝组长风林繁趋的电话 得知 豪造清神宫等到府上一系。在之前发生的 多处事件 里、神宫寺利明治组有。广几夕南楼 後此艺系还算不 环。不过拿造练过,莫找他的什么 [8]

使用"杨灵"指立来也拿造品,要是人具有小相 民 韓 与其不置利更产品。并是多,为组 有 子的女性 表 中島の、企業の合業局、并是多,为组 有 子的女性 表 中島子飯 但清仲族对于性 我中語で 有 等許可 8年。 長塚"行子の事一事件の事 有 子の手" 肺を洗行 列 治力 信子的任命在(中心)、「防力 は 移す 私 多可要配理、家門庫 申韓移立一步或将"十七人 る"来更細。家門庫 申韓移立一步或将"十七人 る"来更細 家的弯,、

南鄉川信子則可事件 得知是鄉 信子丈夫辦 良介嚴喜欢的 輔爾被登 而在外工作的良介 本就 要厂家、因此让神宫寺军 选以明天为即粮战到被命的 豳 对信子使用"对活"指令制 点点头洗玩、得知

细一良产有收集美术导统习惯。因此李中陈列子很多美术员。伯参城只管取了其中的一幅。 信子为了不把事等得大而没有满知警察。 、盛宿事件的发生对临院该是作权。因为怎?在人睡明确认过两处在,而早震醒来时就不见了。四一窗口的玻璃被人砸碎,但该是盗贼做的。除了以上消息,神宫寺还有到了被杨元的略片。

赛家破碎的窗户、强洞大约15厘米见方。推约

为预晚的纪人为了不明醒信子并防止玻璃碎片飞溅。 使用了透明胶带粘住玻璃后再予以敲破 接着将手伸 进洞门打开窗户的抽销并侵入。窗台上留有黑色髓 癿 因为昨夜下雨的关系,所有泥土的翻印非常朝 显。但奇怪的是,室内扩极,加干于净多。

使用"移动"采到坚强、观察地面F可发境避归。 脚ED的区度大约2. 摩米。随后将生涯的其他地方也 观察 下。只有发现现象

回學習行、信子会結準"壽倒茶 神空寺正准备 把玩 下常厅里依置的不新子 帕競爭的 杂耶美然 實餘大作。信子吳掉擊鈴 鲁訴哪官寺自己要求安装 子防盖玄衛 那么究竟并放置特色,没有脑彩生信子说 自己胂得太勒 不能量确定 医唯腕家类体有子女净 孝和英 可以向他们,如从下。

遵子还要有应家, 上楼里的第一的原则, 程英对活。他并不相信神管与是放保。使用通识中的"名民", 名即一位, 英一钱子商祝高选查。他加加的晚晚时看即他警铃。他说一一根与人推,没有证人。神一, 春从, 九千里让他和门上的文字料是看模不好。

施命"摩打车"原生 先の事態、66.5.1 解 神秘之表現。及立為職 內所集 所為、病"秘証" 必用等工程。則"聚工"而且,子所非、如以如子初繁 复以入门。化分 事件核的 维子家人所入。任子委 表神 生生,惟才任秘犯,选择"下报李"体的这个" 有"防力"サ""所入 解教上元行者大学人 原政者下於既止。 繁红 5 白作道。,不再成就才会 權程如何关注繁致。 既然如此,那表非二子一身子 有 即 1 中心定省人是在点流

和信子对法进一样斜现 勞一定自行和主要重生的孩子,而拿了住分广子和主义的女儿。 医介有广子 机定用系统 印的 多子开始 产工信息 肺器 信子不停 等子是个很乖的孩子,但是一起生性铺穿起步。这些游不定就是些你去晚钱或酒店子。被一等可表度子摩托车的事情。信子表示并不知畅。惟一定确定的是等晚10点看看摩托车还停在门前。

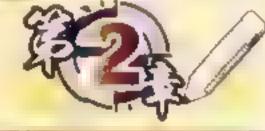
使用"核成"來到與 的房间 英 说自己的发 断见数报告 也更顺力摩托车的引擎声。

按照"凡藏室・外、出る"的城停移立义至序 子、序子重申目。"昨天在家址音乐 并是明英 私信 子昨天确实在家 因为昨晚 1点半左右她线车两秒 想要去周问 人。但当时他们着"避觉了"。每间"粤托车"(原付の事、选择"号"零的声音"(エンシンの音、厚不解释说部居听到的"小零声不是自己的。而是另 練語色摩托车的 自己昨晚属尔榜下自毒也听到了 透特地向外毒子看。随意再每间1两个(雨の事、昨天下雨 摩托车队在露天的事玩却没有任何源藏、序子又能逐四 15 和 1 3 3 4 5 4 6 9 9 5 4 9 明点价值向外看过,为什么关键注意到有限。

淳子沒有解釋清楚就返回家中,再次观察摩托 年,整外发现和胎上的)程内養過失了。

### 

及主者整,或能型資料。自用時 等を見下 線術 除存性 (等), 但了是 生物質 (すしていない) 生性 除動す機関 リゴ (32)人 (4 あり, 年で記して) 所は 公人 (2) 数 (ます) がほり、人 文明のぶり 海子がよう節針を人 (4 の) 類 (2) か 数 は , 際経済定性的 (1) 等子の物 (2) 存行を入る。有 を注 , 原経済定性的 (1) 字子の物 (2) 存行を入る。有 を注 , 原経済定性的 (1) 字子の物 (2) なる (2) 年 を注 , 原経済定性的 (1) 字子の物 (2) 年入年表 (2) 年



结束 大利适合。]空中产业地上 产元军的任何 9年隔等增抽动则取。宋于汉三族子,并子粮、子品社

等于婚務元率上數為內表。有其的任何制一,尚 有其才自益护人。其他的对法判先他的行家则天生的 至今每有一支。正准备中他这包繁聚后,林繁一位 处生现。"健一和,林一也对话,得先健一的母子也 佐田和美一颗聚健一身为"但"一大之工,上一得知他 家住在大人保工明。再一次每保一对选可得知他的父亲 去了很远的地方。一种准备职使一带回警察局,但使 一起不愿意和洋子方杆,没办去先即可事名的吧。

四型事名所, 智知性田和美和 个名为"尼基" (ニッキ ) 的人联系 很深。向你 询问佐田和美的 电声号码 资通后并 军师 (3 即健 中 永精、対方就称

11+21+0

电话挂断了。再次拨打 语音奏了对方已关机。这时选择"思考"(考える),健 处已经问不出线索 而佐田和美又不肯接电话、惟 的办法就是登门拜访了(家にいく)。再次和健一对话 向他借用到了家门钥匙。

### FILE THE

在门前使用钥匙 刚想进度、屋内实外冲出一名酒生男子夺门而逃。进入屋子、发现这里已经一片狼藉、 遇查梁面可或到礼候一即把一模一样的钥匙、推拿型 该是佐田和美的东西。加藏邓才服名果子奉来使用了。

电话机的可笺上写着"モトリ"、为佐田和美的 等迹。编香电话台,发现版本笔记本、吸引并子注目 的是这具中的家计簿。在家计簿中,详子发现。项重 要的记录、就是"健"的趋势"(健"の环代),并且 经费的支工减期非常固定,为两点。火。健二怎么看 也不像是受伤的样子、影事を生了什么属。

勘查 下隔程,并没有支项运动,此的互标繁长 排放繁立键到了。

经, J希达, 1的基本 智美洲 才进税的里子并没有动 房子里的脚物, 连续和小林对话。2位是生花田主。

### ( ) 工具 一直直接接受害用。

间衡事务所 间限 志 时间的事场 药品 直 放在健一随身的点 每里 化 绝对不正洋子看到出。 帕洋子看了以后,会计关他,因为他的查查就是决定对 厌他的

再次相似。充足。由于的特别是重要是5。的"年下。"是依由有"工作的美"院。并至又找了一张 地、电路均加了用于是子的血酸。而是一对此人们也 即像 得到的产者是否定的。

将モトリート 土出 接上が発し、厚。 岩毛表の原の作。 高春, 不見上作太代 \* 去毎日 洋子夫廷 以常人的身分智しほか。

### 6 中央公司

上于和尼型放为了两,上的。从一样子在特定 来至公元散生。他一表下有点不舒服,正准备而去的 时候发现立太不加了。等战争意太阳,发现它的几种 具着抗断的面框,同时撞落的纸片上写着"MVC。"字样。经由"神宫寺侦探事务所□モト」"的频序来 至美容院。

并子趁着健 物睡的工夫观察地的包,可得到内

服药。角按 Y 键对内版药进行编令。包装袋上没有与 明病症,但是标记了开药的医院名。

### 

在这里见到唯一的责任护士、和她连续对话三次 她会告诉某了实情。健一有先天性的心脏病,这种心 能病在日本的病序非常罕见。 年前,如果再不动手术,健一就会病人害肓。但该手术在日本是不被承认 的、要做就要是主国,然而国外拥有这种治疗能力的 机构也没有几家。同时要在费大量的医药费,因此当 时手术的事情不分子之。

把人服的经护主得 护士克威的足稳定病杨发作的轨道码 每日需张广报用 次。一旦电阻病发,把 药放至键 的名下的可稳定病况。

### 

相处接到确定方面。表示这种的基本第一卷即分价 接上广告发酵。也能构造,各种物质的产品与以制定。 并子积器线性。各的下情色。由神色等,神色方均断从 体组来源识的,产子种格引和"美的失恶子"被大关系,而 压成君子所成几个而仅,否则"生于一下"或有人把风。

和维一时点、使用"聚"。。他对自己的病情有变活。这里是他说变活的证据有两个。 近约说、 发活 这里是他说变活的证据有两个。 近约说、 定护士的活

正整具神平西川 步探、1章档 ,林翼 1 来生 正、华五学子中天主握有人,十个的 归利学、年华州 的样子若上去没什么 "好的,可原本的政人工产的'生 班绝对别可将至于中 的人工问证法。唯 古古 阿 表山头里洋美言智利 時報。

作早基加。他是否不有些被没有周白。在尼基否 从是使用"聚く"、消息"和美的助马高度"机。"加入 早最和美的情况"架判断。即使和美元的,来上班、也 定会事先联络、那么尼型说"云毛联络"就是说。"压 基终于病毒说主来情,不过要求洋子可能一维对解。例。

新美文际主已经和支表选择。但这件事并没有作 再健一、内瓷路的原因则混矿 的病体有关。和美当 天确实机定基有过联系。告诉尼基她要去上野 处国 作动兰堂的地方。

 加兰堂是一个古華店。向海主通问和美的消息 他却一副不肯真合的样子。并不把私美失踪的事情说 出之后,唐主意识到了问题的严重性,交待和美一天 前确实来过这里,并借用这里的房间和其他人商型了 什么东西。商童完毕后,和美就乘坐巴主岛开了,据 总是丢工作。

### 

回答能野警官的同類、答案如下: 健 为什么会 出现在歌舞伎町、母亲を捜すため)、在佐田家権利的 男子是群(不明)、该男子響時向什么物部(アハート の健)、健 出了什么事 心脏发作、解決心脏無的方 法(手术)、和美失踪当天的工作を持て込れる限定だ た)、健 父母的状況(跨額にた。

神震 为此时主席 西丰海知洋子是神。特的唯作手后 终手放下或的。他告诉一人他却礼和美鲁在这里先走在。



### **在**

有事 有品。如祭師如相,為師報有物川東美木 田が随時的 韓 祥 海火料料 差子"木切れ"到王, 選得"游びたい" 片海智斯の様

### 

東學鄉、家、有一點和學、與語。來學為行人子 正不和原不予助、予測之一也,不是實子在各種是子为 什么甚為說。可能是一方的主"本是此"但子猶太潔 就是人、我的和報的的、明惟、进一年和工一年就是,正表 即才地利。原子的的學、特許(广子原用一是身子所言)。

集创。6 6 6 9 5 封記 指定。 7 经学验设有不在 等值一经存储上编命外生 并在黎明重打 可聚 重事 件写生"顺"在"不比不污", 医型加强对现除被 不过 还是被享亏人现了。 两个专进 生,即一享至是不复游 信,子为何外比 跨了表一个"不知道"也不想失道。

### FER RES

鉴于后子的种种回蒙表决,神中寺再次共而人林 象质。向风林象质说明事情的经过、风林象质是神吗 寺表歌期使用寻找一个品作字野芳江的女人 睦鄉获 得更多的线索。临走时、最差把一个军色箱子交给神 宫寺、生诉他等当的特征是"大头"衣着华军

### ( ) 上海 上海海岸下海

調香箱子发班上面装的是神雪寺影霧的一样看, 选择"思考" 考える) 后移动争歌舞伎町。

### 

观察周围, 芳江的线乘振难寻找。这回神宫寺虽然 想到了一个也许能帮上大枪的"人物"——立太。

### 

校 / 健使用火柴、 选择 "ズタル先せる"。

### **基本**

豆太酮过火聚后终于在歌舞伎町找到了涉几,向 她询问信子的事情。若且说信子习得不太顺,因为良 介好算出了,作为妻子的信子非常不安。信子都近经 常未确若且的话,包括事件发生的当晚,时间为种上 程序平一或复本点。由于之前象造说过差且曾或他借 钱、被写得到保证得知为了也曾找信子错钱。可任子 异章出了区区 20 万。这不像是有钱人太太的破事力 式。这样,若是已经给信子提出了不在场证明。

进入空町 別郊 使用 螺く"福等に洗痒 判 且の記言""淳子の証 "和"木野北"。作者、相手 解領領地定在中央式に規定的、組表で引入程本局 外 1 重要振淳子序。計 当時少に的、、有災 相応 子妹人。在子郎子在3の記事主等且信款、組入犯人と 可能が発。。

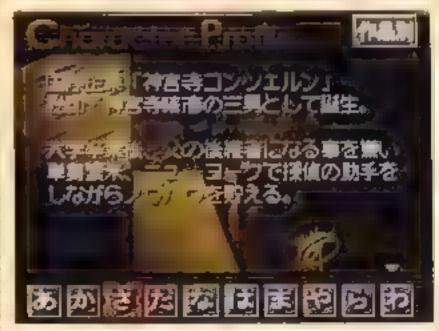
京郑唯理创办。, 淳玉就为主未关华、尔维、广柳、荣、华村未是会献于"火将上战的人、在在保、的一下 下 医人的医解剖, 2次是在 15.7的。 华、永太广、《约 报行、他是中文军子》创起,进行党、《约元、战争和制制的、 其不是古人和编画等为平均、在是某人之后、介献于要的一编。 华、人什么会,多人优惠。正的父亲。

### · 一直中央公园

1代企业、企业全价值于广泛发。( ) / (

### 型土路附近 🧺

在这里珠拳点极行云出现一名即位女性,和她对 近广荷知一天前这里发生了一起飞车抢动车。和人是 一名年轻天性、曼本省是一十名写的女性。这个母本 人有很大的可能性就是佐田和美)母生人为了奇一事



己被抢的每年受到犯人的推搡,实现受到剧烈瘴走。 但奇怪的是,当犯人推倒受害人后,竟然停下摩托车 向着路边的灌木从搬过去。由于很远,目主者并没有 看得男子跑进灌木想干什么。并子想推到犯人也许是 在推搡受害人的时候不小心将车西丢在了那里(落大 之物),这个东西或许现在还没有为人发现。

反复为"植夫人み" 胸唇 次、 孔域型 留于机、此 步调查手机 携指电话 ,可以确定这不是和美的生态。

### (1) 中央共黨

无知私的的产生人。 其如哪年年之生人的文章失 了。他、面对许多的情。 与主义是有一些一样手支 作作 中机类化物位于加加大人人核等是人是许或是长文 不过,她的而不确立有他。 有空和机会

但到事勞助和鍵 对话,并引力等 管理 去医院 看望和美。

### (1) 上山央病院

采到稀院、向机美朗响她是否。每他一 机美对 视着健一陷人沉默。在称床在每点许久的健 终于吴 出声扑向和美,这 瞬间 和美什么都记起来了。

### · 建二 三字中央公司 4

他一的事件也終于海型完美解决,这次并子物演了极为重要的角角。接下来依然要问答顺野的问题, 否案如下 健 在公高台到的不头碎片是什么《额缘》, 事件当级信子在哪(ハーよ、え), 英 的犯罪 动机 (金のため)、 是车炮劫室发生在什么时候 1日前, 枪动事件后受害人的状况(以)亿度失) 犯人的名字 缓雾。

事件看起来是元美解决了。但是洋子总、和美当的还是上了一个包求。她上洋子告诉如"堂的店主"。他 不要把事件告诉继一、总起来。末年当日上生去加兰堂 万型的所会就是相一英一子、"利一英一就是他一的之 我。和美文的总出一件重要的事格来。"赶紧去别士英 他的,主要否是有中国。大力他基础。不是一九。"



事情专规争议。 以发主英 定的以等要钱是为 字的。字例 以多率 但原然是这样 为什么不确实 介证为名字的画价 上在自治事或和"每仇"字句 数莫大羊联。

### 

### · 中華 - 三本資源學系

在事者上反望等于一并子。神马子中所不敬。机 佐租母子的联系。这样一来,神马子也明白了英一的 自正证明。再次利益子关于"复仇的事情"是仇。00年) 对话,准子表了有美年没有告诉自己英一的复仇。17期, 当务之意,还是了朝抓到英一一以免酿成大病。

神宗寺来到即二堂、和唐皇对话后得知英一未过 这里,但已经先于神宫寺前一步离开了。虽然英一走

石を見られている。

时放角透露去向,不过居主告诉过英二"健"就在神宫寺事名所"也就是说英"极有可能是去了事务年。 正要返回事务所,居主把一封牧信人为"和美"的信 及给神宫寺 告知这是英一留下的东西。

### 

打开英 与绝礼美的信,信的内容是英 已经物所 谓的解源弄到手, 有了这个帐簿, 钱的问题总会解决, 这样就能 人 表 铁乐地 1日子。正在老素修簿的事情 时 健 出见了, 健 表示自"没有者无治来。」事务所 神写寺生诉健 ,他的父皇英 一辈会束着他。

 本设在想到。这钱是要用在"那子的心脏"手术上。坦城布么的交换让大家得以互相读解,可是这当口又发生了了不 得的事情。一健一失踪了。

### 2 英国技术

在歌舞長即反复寻找,终于在豆太的帮助下找到了 健。他一之所以逃跑,是因为他觉得上次英一的离开 是因为可厌他 所以他一 育和躲避着英一。此时的健一 也便每为作 并且连转后都无法起他作用,在神宫与的 机助下)。来救护车、将他一位引到院教治。

## Control of the last of the las

60 的状况非常危急。良介决定支持家里的居产也 者称活和子。这时,大家举手成为了真正的一家人

### (1) 10 中央公司

又个数十元点以序 也就一了四季记太团的生历 健一正在颇大利亚进行证。从于水、核与状况积好 生效应行了利益。但一家人能或于同于主动和主己在 适。 地类的幸福。并不是要计一有大学的生活在 之上的。

# 心是隐隐的是是一种一种



神 寺 郎存酒組成型好關的大学股份 世界醫 经的應人 大學團子。惠子用 J L 起表 K 有事情 要拜托神傳等調查, 选择型点指令海惠子等可"拜托 雅源" 級みかい事, 惠子克北一周前在新寧聚無侵 电 家名为"零"的地下赌场发生了泡频繁, 惠子県 让神宗寺简章或辖场的特集状况相犯人。接着群走信 令选择"常洋の事", 惠子等返神 下 自一的一个 朋友也是并赌场的 想了解章章对手的坚集状况。选择"依赖を受ける"接下这笔单子。

由于见谢惠子, 柳兰寺一級上都没有罐好。尽管 长久不见, 这次和惠子的重建又激汤起他内心的农 课。不过1作优先

观察"门"(下户,可断到门口的膨胀声、探询应该是举学吧。选择"洋子"。告诉洋子自己要将及所托助奇器协的抢劫案。完毕后出门来可繁华斯。

选择"图名"(ぞえる ②中能必集型的情报》、 計算这么多子、还是表別的地方看看理。最极繁煌的 概數變高如关外朝的组的含象或自可以作序和能。

## C C

选择 场点 指专进入赞名 人为世史外可能 担礼,因此这个赞著可以高得上是日本简单的 个。看到前台的女赞后我冲对话,她会有范围出版些赞高。和概要尔西兰 神宫寺顶山强着事,件 他概题好像并不知畅的样子,着果警察对路场文和本身就在 法律上暧昧不定的场子冲弱得并不太好。据图学部门神宫寺是不是介入了什么 默默事件,被神宫寺隐瞒了。15天。

选择"思考"(考える,既然能野这里不能获得有用温息,剩下来可依靠的就是关节明治组的今果了。

ンエーケーナー・ウェフト



用"移动"指令来到明治组事等所 和今泉对话后得知了 些有用的消息。"零"解场隶属于另一个黑通组织曾根田的旗下 当天有两名男子闯进储场。

继续询问"一人组"和"曾粮田组"。今果对高人的两名男子的马分并不知晓。而曾根田组建是重期飞速壮大起来的一个积会。所有跟金钱明美的事情和广新要介人。态度嚣张跋德到几乎不把引着组放在职里。

选择"您考" 考える。从今果就能够得到的得 思試这么多。要想进一步获得情报。可能就非得录的 想人赌场不可了。

### C THE WAY

要进入精场并不简单、应有意头。是无法进去的。选择"混字"(考える,神兰与型鱼鹿子的重要 足这里的常客,说不定知道所谓的能"一按下键使用 手机(携带电话)。同意子向"平","一个,鬼子 体神宫寺相等片刻"有"一个并并和诗画精巧的学学的 同。不久,看子打来主法、"无"。有证学师以等原示, 但打听到了"法是",这个第一就是"种场的五手机 女王、这名字的中来态计样,是"数本表",数字等 。几次个课法,就"压头正"。

相。所的是子哲是"高"的"",","特。"如果是人

该生子的名字叫作權品、聯結數為当日也總买在 场。但果子說級然但已提供那么重要的時報、每四寺 应该有所表示。展办去一放下两万已元為他思惑的、这 里的选项要选择一名军命之",日本最大面值汽河"万 先上绘制的人物。向横出发问,得知鳍场当天被绝金 额局达3千万,两名犯人中有一个特正明显一一手臂 上有清楚的烧伤。横出表示这两个犯人一定是活不配 城子一敢在曾根田纲头上的土。

機品处裝得到的情報就这么多,存街上使用手机 给患子打电话,告诉她刚才得到的情报。患子对神宫 寺的表现非常满薄,她还告诉神宫寺,明天将拜访他 的事务所。

## C PUBLISH SIN

次日 洋子会門神管寺关手。20多托的内容 按照 「曾農田塩・ 千丁, 大伤の痕"的順序向洋子協述事 件的大致内容。以附綱起数 [高、神宮寺儒儒本安地 准備東接自己曾经第意人鬼子, 硼烷 月 ], 进来的 た足 を抱着者まれ就長しばよりなる 年紀性模工六 な 減りなぬば、就理長は、7 行 "善意"



### · 网络斯里斯斯 ·

名世漢子無學的表情,神子与赶紧分為这么。不 以為各不到底是進、為什么。然神。与非色色斯?

对交易使用对点情况。但是他的不可是你未及 事件是是了"要你,如果在你的他们看来。进一些进 可称而关于原始的体系。各种的企业更加加了。而是这 个的不能可见点。人學想了。有些但他不是可以有一种 一种一种一种是理解的一种合作,但不是可以 与我的现在分词。并不是的一种合作是是一种的。 但是他不是在"新生的。" 工作 和"生物"与他的一个多数的 \$12. 他不是在"新生的。"

在成立。两元万人对话、他所有不知道"狮子的 是"、是考。下、金等特勒"狮子的是一起。了个不可找 多在是很思想。这种还是你,然后却一下今天的主题。

同为采扎即一种不的两个。今年市报之产和云摆看 就子一类的装饰。进入遗类状态,聚然为设施了的清 木铺。因来太多一进建打个主法。社会市中的清 和 西岸妈妈的庄里并没有他子模样的物体。但是自很 多籍公案监狱的结果。即又进入超考状态,第公英和 第子是一型民有什么联系呢?对了一箱公英的英语为 ande m"。这其中正包含了"一种"啊。

再现和个家园话、今家表了确实有一家名为籍以 要的品。该店里确实装饰着很多第么类的啊。

### C LAND

向町人男子に離、衝知了"豬么英"的位置《选择"ダンデライオン"。

## 11公英

来到豬公英。这里的學習為美數就是上來醫場中遇到的模上。向模型打斷大震應子的事情,看知應了在这里便用的名字如"美月",今天休息而认分有來居里。进步和模山对話,得知鄉子今天的志假很突然。即考后,神宫寺认为既然居生已经不模找出惠子的线索。取么剩下的一个办法就确可见子的警察。常连客,了。

和模压对话刊时来这里的学者是否有经常赌场的。 模压开始支支者者地不肯提供着制、神宫寺只得黑狗 出3万日元打发。模击指着赌厅里一位推静堂的省人。 说他就是经婚婚场的。

而藤学表明疾深身至后。需要使用名户)与其对话,考虑型想子。自使压美产作为化名。需要放美用的名字加回。藤学说所天还派想了张智力群系、也就是免自他所入为止,想不能是朱正常的。再及和穆学对话,说明第子找他两个赌场强益者。你然想了会找了神工事,有两个军事已来可无放着失。怎么看也是不正常的。藤学表了说,怎然可。再为了想了想场流淌事件。但他本人并没有言想了去两个。这点明想不是而说的。"得颗人排产等的对手"并令法是他的想象不是而说的"得颗人排产等的对手"并令法是他的想象不是而说的"得颗人排产等的对手"并令法是他的想知的眼本就是想了本人。

### CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

1. 智事系所、10. 達了提高器。. 塩大製业等 意 (答案行制定"たんまは"和"畅育"。. 2. 引、程為却 直称111 先の進子在什么地方。

### C THE THE STATE OF THE STATE OF

等一天、其高有為主學為生物。有為表示應至 及就在这里。其然的。因為生,选择如繁一次的故主场 生止在。黃精樹产《儘管或版》。等無事件表學的 人理理心心 地玩了一天

从游手动向大营要经过繁生前, 人種發得錄是 家人。和悉在加西的不, 心概下複雜 加住了確實 等的手臂才免于降倒 这时新香菜用的话,起了##



寺的注章、那就是一意意、你手腕的伤。已经好了吗?

-- -- -- - - -

手腕的伤空神宫寺询问和香为什么会说自己手腕受伤。和香说是妈妈(惠子)告诉她的,爸爸小时候为了数她而导致手臂受伤。显然,和香足神神宫寺和乐生父亲是看了。手腕受伤的应该是她的生父。进步海回是得知,和香生女子臂的伤于星烧伤。

得信寺已经获得足够多的情报、这的需要再度理 為。进入推理状态、成到手腕受伤的人 略场的 强盛了人组中也有一个。而从患子对强盛的关注度来 看 那个手臂烧伤的强酷和和香的复杂正是同一个人。

推理包,这个地步,神宝马鼎地级觉到背后有着令人警询的模线。于是关注并子和和香棉不要问头,让 在子在下一个群口把和香棉进入多的店铺里。

待洋子科科香脱离。 自私邸的人物出现在神书 古面前。刘廷和得知他是神等。县的餐察片出,现在 正在远路之高神心最高的人。这个神心最高。就是患 子的前支、餐产处局神经和杀人事件有关,者需要神 一在选往中可谓会和他子联系。因此片识也。而求明 名德子、国德子是失踪子。这些一篇广义把他查看书 扩大争前天刚和第子将舞圆的神经与写上。

一个电话。片层进入高度紧张状态。他告诉他, 专一管广与现了那了的印题。"不要"直刻充序着神一, 专的内心、难道那子五事了?



神 与片手子中机合为。十字时,口己服随片出现的常品,如果等于。有解解对决的心物子以及创办。能作表示 如子学则大神心的的小型伏在新疆 而人 原孢子的血 态定 经筹券、高繁零石下型和声。就往上地场 但并 更有石平电子。从是两位 1 图墨来石 曼佐的离子定 绝对不可靠自己离开的,推测应该定案上地的人物地 带走了。

碑。广与庆媛说既然《石名见歌子》怎么能确。 查就是本人的是全斯野的根据为玩运为现了想了的驾 粮、即查经过备是一种患于人间一面要。如果不压快 找到惠子一管我问题就有什定是问。

和片山河話是得知,神台灣鄉用手枪杀击原公司 每季田村稚。京机是神台傷子田村的钱、因此一真的 不起头。南田村出事用一有时千名仰看到田村和神台 在一起。片山同时还推测一卷书惠子的可能也影神心。 医为岁其惠子即亦的现场也找到了手枪弹声。只要核 对线条项就能得知真相。

进入推理、答案如下 使用何种方法带走部子 (车)、某人振有可能是哪个组织 符根由组。目前能 提供帮助的是(令泉)。

使用手机后拜托。半子购看机舍,就可以前往明光组了。

### **建组**

见你今果,避繳子的事情告诉他并走可能近營根 田组有无异常动向。由于惠子的耐夫抢劫了管根而组 旗下的赌场。因此怀疑惠子出事机成组有关。在今果 答私协为后,神严寺决定自己再次潜入赌场。

## C EXT

先颁黎大楼, 礼男子对话后总出籍号是进入赌场。 则黎客人们, (客认), 从中找到了横上。租赁。对话告 知他想了的事情, 在横上置真场力针与他间与含根目 知有无异时。横山虎上聚了更大能近身怎么计两,进一步, 即马逐期人的情况, 横、生发平已在缩场人口还 着的男人是曾报, 目到四句一句。

出。所有片、實 不断作遇 对。抗 智先他是杂糖 场收集神产机胜 打的是废的。前、其表示。出入处理时的 样子,打听几得知 于叶中是鳍切的掌等 神污性强劲 肝村果以以集好几次。神 与中微。冷步道、神后发惠子的手夫。元本、市神产和胜利是与天性复越感的别人、科礼者。 拉胡亚马克,神行其外的人。

观察证人 可反应够了在即贷购 感 产工 2 \*\* 复他您子游传以及针发生也在全发之物 感 产人工思 描明力拯救绵子。

### 

神病毒医学。主题自身成为生态类型。 李朝时,手机战而行,在集战的一点。也有了任大胡属。 不以常要散神。等有此类。

### THE RESERVE OF THE PARTY OF THE

今家与知神管等的 已经找到了关于他们上场位 数的提下部门。暗点人"新宿" 万寸 Vak F275。 交易场所 (11.2 Mua,利 514 × 4 Nua 61中 商品。" 这里的"交易场所" 空夜就是墙椅田上场。

接下来是进入思考解读暗号。 5 MOR ER 这个数字是斯老地铁的访牌编号,其中享与"代表都营新花线。"M"代表九之内线 "E"则代表都营大几户线。既然如此。后面的(D) M ) 可推示为统值。于目前,、304 Y <sup>2</sup> 4 N <sup>22</sup> ,推集为市之台北、这两"站之间的位置几是精炼站。只要在该是阿拉德素应该就可以得现场压的直截了。

### BEILE

经过等限的适查找到了废弃工场。神宫寺的推维

并沒有错。鄉子樂鄉就在 这里,腹里的大片血亦能自 惊心。鄉子把一个信封 交给神湾寺,并拜托他一定要 找到神台是因仍势过重管 迷过去。



### **建筑建合构则**

接受治疗的患子用列处于杨度危制的状态、如果 再绕一点被发现。就会性命不信。神气与拜托弟子照 颜好种语、E\* (职去完成)鬼子的喉花。 找到神台。

思考神心的行踪(神·奇の行方)从神行与结康子 部语中得知。神台将钥匙放在礼打中,让康子坐新企 必然性口打开他子取钱。 化制制中并没有证款,应该 是被袭王惠子的人拿走 学里。仅凭后的两名还无法协 定神后的应置,但从德国上的融政(将) 一个发奇 依如证是"特力"。

前未多数的自由品面。当天线维斯第二位自然根 并相的点面。和"天动文神马。神事与要求"主"。极 声。在地。

### 国治组

東京文学がの体制的 (合作な監別語、之后和。維修 が、大学女子 製物を含む され 固合的 人 独子、当日緒透視が見稿 1 ラ 美人 (神 台 共美 (日本))。

神 与表明了等点 上翼 加入、产生 村水 签目集 子等人是神商、伊田 诗、产 写领机 对加入 网版 图子生迁村是为了最 略成作序式。当他 "朱正确产业 城较好了主要。" 第三位 " 又 计维子 上了查 ) " " 然 上述 " 文,是神 " 与 " 的 我们 " 是 了 的 中 正 , 是 神 心 生 " 以 不 斯斯夫 , 她 下 雕 幼 一样 用 大 " 鹤歌" 。 对 " 他 要 美神 ) 与 到 ] 而 全 上 解 幼

方字大楼 机原野(对于个面缘动) 的并有的校园 的人严子 推 于 )。本上物。两人进入了略动。

陈堡里立无一人"参清智和些旅游"相对的解极中 绝现已经剩季餐攀近早会找上一、佐口一件希腊场面 进。经过者或,被写奇/夫是再页借助今末的力器。

今果生食神告寺 个新桔根 那就是赌场整发当 马损失的不单是 千月[日元 另一份颜客名单也虚罚。 这个名单主计载了顾客们的职责 年薪 人际关系等 委啊,其中甚至还有政等财界的名人。如果这份名单 涉漏出去,常根由绝在 黑白两道的信用会大幅下降 对明为组而言这绝对是 个好消息,因此该顾客名单对 于明治组的价值此此大于那区区一千万。 准子打来电话, 告知惠子的手术很成功, 但用制 还没有回数点识。

### 

來學除院,并予告訴禪宣寺說,於自在經應予送 往手术學的途中 题子无意识地意着"概花" 櫻 花 对了 就是之前學者机為 起去的那个許子內 的名字,而这个概花游牙瓦的所在即正好就是练马。

与和西对话、构知和西的生女神市部任在那一带的【地柱》、 所托洋子的有利西,神里与正柱【如中军制造、

## C TORY

进入被打炸。在我们,他难想来这个华龄等战争下可以作人。但神中志志。这一然是自然是神子与一直引线的更大,确等就是作牛地而在眼中。神中志志的线 的毒机在手想的离子和和他们上茶和的一子,但是眼本没想到这个好好。

洋子F 果中語, 生云即 , 写 和 查被答案 与约的 人程走了。 片品署司伙同醫學出租的人出现。他虽然最为醫察、類較受害運的贿赂,他才是条模用村的負证凶手。 却是和香的人正复片。」一伙,他威胁神合交出赌场的 质警名单。否则就会杀死和香。相遇的神宫寺提出自己的此事解死颇害名单她了宝人,称恶人们抢夺此事防死嫡害名单抛了宝人,称恶人们抢夺此事场的强调、神合。把抱住和香,并为女儿得住了为致命的子弹。所幸及子弹只打中了神奇的右臂,并没有生命危险。

集事警门等领着警专也赶到现场。神谷灵艳幼非 的名文问首,而自己和曾根田领头工厂被逮捕。

个一下,您不能离了生命任期期。神心也不见 会无罪解放。又是一个大法院的程序。在婚动的画点 名第一终于在东西的恶人,只有比较。这个先去去机 天中本是任时边陲的一些获得存储有些产分生的软品。 是一个是任时边陲的一些获得存储有些产分生的软品。 是一种的遗产了老也玩。但,然一、种一区生女儿来西 饰玩具。这个软件只有一一样。则当他的概于外先 嫌足了。大约红生。

# TEBORE SOURCE



### INDE TO

以「もも以、本計 () 所他。有が17 にも特 () 繁生胸 ハノコン リ 計学有用を女性 の前の女性)、 及女性 ロ 日本 + 足は、4 年代 英的海助性 + の能力 ) 松子泉、南部様子子無己久、 巻声教之中、 J本 喜に作進、

连足极说教师的华盖四、翰考前与车的心机棒上



有理解のおく 2文のお (計 流行"直數" ある が写対しは不は写明しませ 販売が要要受めた。 で 3本計画表は「基準保力」 単仕人都総当做 同じもする

对于世界这个手机。中心感 脚 化与10. 4. 5. 2 要 4 前线性,这 体 6 年 6、现 4 。 气度的连往 像 级与 这什么年尚。届 计方物と 4 7 对于 董家 医产工工程箱具整剂 "休眠"这个这个理》与证据,写 选择接受 "1 4 等 计专户编译 到广文部门等 走 4 的手机系统包。原第二代为研究。

具坐男子的车来到哪些诗事或亦前,男子关贴了 机全少就在今天把包之工事下所,起源于老师设人 也要强力进入,把包数进去的动物。还必须把事各项 的严桑华得工来。

之后男子会士」に重要 病任者、分別量 这何。 和 寄出档案、搭配限序為カハンを・届ける フィ イルを 持ち出す 順原を可頼倒元。

被赶下车后,你察案并从临城田。」的男子对话,是 引进人事名辞。

頭察() トア) 福龍 ] トアを即つ 最有人反 風。接下 ]特 神が特を揮す。依然无道手事、名乗

車面确实设人。如果不进去、外面二个凶悍的家伙与 定会给小杉好智、小杉只好选择强行进入 强号に入 る)。对门使用咖螺指令、连续推5次门 トアを押す)。 再选择移动就能进入了。

进入事务所信、小礼没有忘记自己要做的事情。 先按Y健放下包(カバン 置く)、然后对房间内的所 有年两郡協商・遍 发现事务所里还有一个房间。

移成到里面的原则。即四图库,将屋子里的车西全部调查 调制可以获得之前五个案子的档案。快速测览(读み流土) 下《斯宿中央公司圣人事件》。小杉这才完定自己进入了名喻保神宫等 的的事务所。 从了,以神宫寺的能响 定会发现的人活人的职办。

機能的小杉。正有益此與事务所、事务所的申述转 產順起。因无人接近而切换到录音模式、是重要整式 打束的。被繁整抓住可就不是正著玩了。生起或主事 的,是不无向着的接应人。就在了些心处。但是是 个流氓的的候。神事与你的手序子可来了。选择其物,

个流氓其中的一人注意在他面中。指,1+ 街着神 2\*5的档束点表离开。

九种。棉包。允依老大的里,5,允依老大清推两支前上的档案,小杉表示自、主写这一月中一篇 下直要。不 流氓老大提出的问题,答案如下 改的是那个档案 章 人事件),事件的概号(新亚 一次至人事件中,500万种 严责的哪种朋友(陈野、一好 一种 一等),种子专 末用了怎样的移动 其。 徒 一种 "专的" 完 详了。

鄉珍飲飲水水泉(橫木本亦亦至人十件)。, 使到 「机向流氓者人报告。答案如下、文的扩展个档案。整 獅事件 助助 模点 弄玩的定件之、登號、灵松 广(西狼会、海門至其二,與了神一時後或中科及 應 麼、好 神平古明一久。前丁貝夫的屬於 年 神 與古的。古南 并至4。

· 人。村發揮个他点的点件學,然至Bell的整体可可 显然不足好的选择。

## 

文集和系門至(化院な 人) 之配向和取者大板 普如下 画的复郷作門室 中亚スペイ事件、事件的 期台(年泉と铃鹿、神電与高雅、財政情報)リョウ ケイコケ 神宮寺智砂磨建用的景通 I 具 様子の 年7、神宮寺的弱点(様子4。

### 

総着彩子不在家 証便再施会 下(前の过ぎのくままに) 不助的是、彩子極時回来で。看到点形手中的档案、彩子強時阅读了 篇 対特害等狭態不足。并註引札学学人家。随时乳子会同1 杉林部等来的档

案, 回至是"捣雪的"(捨った。方杉鼠然不像长虎 慌, 被彩子 親辺破。

无奈、小杉只好向彩 子交待了上午发生的事情。 彩子判断对方绝对不是神宫书的朋友。否则不会做出 非去的人这种事情来。当另之急、是要弄有楚这些人 的目的完员定什么。

及俄老大郎帆給当地打束电话。报告如下: 漢的 是哪个得餐 一点では高えない), 事件的舞台 新 る み得案望出现了神病者的哪些對友 條野 い 林 、名画差號事件的委托人(风林豪选、神門者的 交通工具 年), 神宮寺的、頭点、犬。

注動電話、準续向、交援后 个理案(アカイメノトラ)、確定に用手机向流氓者大振生、政的足哪个档案(カンノ强盛事件)。接任元早高 対方要表示制制 特別受給他。

彩子说这是利用几接触的的机会 借此可查到他 们的果历和目的。儒师的小本认为《事不见》一事, 把档章交上为就不要多管内事子。彩子越来及是不所 各样的可为,为一种写有让了什么多,小心绝对脱离 不了于系。无一种一直推脱、彩子决定自己行动。

付頭移は告う名"指定された場所"。

### PAR AND

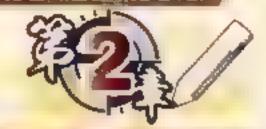
群奏的专动地点是对方由最前一个的作。则人。 可能到那一个流氓。按了键对特章证明"能见出生" 拼码享受给对方。方体内形就忽地变成着一处重点这样相信享受给对方。方体内形成现地变成着一处重点这样相信之一的的人也 无保险。但是有一种一有一种自的出了什么事。

7. 利力和子 市 和一的在电池人加工被决计符会的目的 充氧各大证明不要多管两事。只要推址的按照的时间就可了。无言的。本 受。四章是正准董路开,它与廷发现了象在外不知识了。而很老大大笑铭铭。以为其上有专什么是相。在北京的大声更流下了和奇影广选。

先出作连的月本 为然被人从背后都住口牌。对方, 让他不要解决,表世自己是未帮助于4的。但来有人看 原来是被写写。即。

可是。为什么数分钟(1)后 常家会从的处鲜机,每来 并常载神智寺呢?这种小木。同的打动作为20万天条。"





视角转心型神马手。事件当天、神宫者接至一个 寻找走物的变托、弥察看上。树木和道路、会生现 个看样子像是想像道的,更子。其中一个被画作对一的 男子抱着的狗正是神严事接到委托后的寻找对象。和 人对话一遍后谈智和的事情,他们便是很柔妙地就 把狗还给了神宫寺。

### SELECTION OF THE PROPERTY OF T

经上事学师·繁华点、事产师"的"商品以下、 神马等自死政四手之所,为示这个位于黑有些管理 为什么。。 中军师宣会与着警车中这些警察又是来手 任人的之

种"与下的是地脉在一类斑斓、公里是洋子主了什么事。 为事。要是"之样、用"五石"中军旅名和"智特"。 对事。

就在神一与往中进入其产的的"这个主义",整要文类线 如告点神》,与"就在她一大学的是不大、整要文类线 1 中来一种连接企业等中一成了主接。文章 "这 的并不同的警察性中心状态。但至了第一文章 "这 的果的时候,先出手产业的门台被人打开任务心。" 就看来某种不好的问题。

就在那一、古维带目标。是表示上发而了。详写之然 有电。那。大原繁聚而于对加上哪门了《和一有繁聚的数 来下、单子目断了生活。和一与一十二次(人)都需。如 加有自一大规模或和"城",在广成为了繁聚的。近距对 第二大子先看目。的嫌疑。更是有个性原见。"你

聚在大楼 り ゆ 名名子子根で130年。体表面 森"問句・子子 物文子 神" 字句にを見示不登入 之中。一名男子露出了成 心(文)。 文子尹人 就是 之前在此勒衛七丁目為至的 流氓之 。 神 写人 太名" 男子郎 おんご 事材的内景、子足光寺子養器 カコナる

在这性观察男子。 4年 该男子开始打电话。接着观察周围,并乘游男子到野地生。

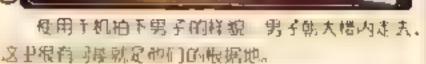
这里比聚作的安静根之,神写与心心地牵加着电话的交流内容。男子在电话里最去说"繁素已经从事务所搜出手枪。并主被警察带走。虽然神宫春还没有返回,但计划已经成功了。极满,是是军的事。"经由这番话,神宫春已经确定他们这伙人就是嫁祸自己的直接关系人。继续跟踪下去吧。

进入推理单元、答案如下、昨天寻找铜的时候为

什么那 名男子的商度很不自然(神宮寺を知っていた), 男子跟聯个事件商業(事名所の拳銃痛动, 男子们的目标人物(神宮寺 为什么要は対神宮寺 分かっない)。

现在的疑点是。为什么他们要嫁祸自己事?

### 及馬大樓



我要今泉。是"万羊水"。理拍下的原母,今泉表下之 行人以8个人。

李宇 为外委 专体的 作集 与一切能以及本义于的的 即一方案任己在从自一从是 这两个人。但精明的那么 查是如常是至 方层 都然上的 跨脉。这种一直以来都提 供标的的,方是简白的特殊人。

### 大馬太旭 一

神戸寺側「今家送水本打算配売また、東走」寺
東大 探索藤等人的希望 推理单元的卒業如下 神
高寺銀鐸的男子名字 珍藤 乳藤原泉属于哪个组织 曾報田昭 承藤在曾根王河韓市为大別(木之下手 声、今泉河神宮寺未取子を採的赤磨 知っないとう ・1 全泉町以会不知道承藤 わかしい つずり 什么声称不认真重複和オ之下 ぶかを隠している。

结常是,今果不可以不知道或哪和未之下。但因为某样理由毛对种宫守领量部满,隐瞒的原成种的不明,推测可保明者组也相这欠事件有关系。就目前的状况,神宫与述不能利明者组为故 关键时刻是能自己搜集情报。

下面的剧情和第一章的。村間接轨。

ンエキニナーナップログ



### 

主人公再央助授为」标、由于小杉和小地组制制 拉罐、导致神宫专般对与发现。小电级在一旁、依实 观察 名男子后使明移动指令、选择"更新神宫寺" (神宫寺全启立)。

### 

設定計構等与全世、依の情報の繁華。3 "問報・神子寺"。 ・神子寺 人こみ・神子寺"。

## C NEW CONTRACTOR

在人群中。经银传 自正社学所车场、小牛般 在车的。直接心神攀神"古的声响。而令人其来的排 场件从规律包他。警车车灯路。"自愈即对集。证证, 大批的繁攀将神写上层,身际时,是是大战。以降野繁 为首、洛人路可换的神",与被神上繁华。为了拯救到 子、关神《与先青不同。"德一人不可意感应什么。

观察球的的,在、原制 研 为的 年、饕餮在车上皮生了几种 生物、以此关注或推动 当。当然、这些的 也是是他人的我斯斯兰 我新闻 与的人的复数足够 允如 人生 化作 要求了相解的第三个的人的复数是都 允如 人生 化作 要求了相解的第三个的一里 由,装著的心态也是手术 可是这么一来。在中 观或为了我们的口头

继续顺察"、三个八 警察回 庙师、小师 为规距约件车场一位连续的地方为几个"碳大多、停 用格动指令 汉两个人正是本之下利对 主用。人 还不知道他们的名字 依非上擎车店的里了一次 名。 边的走子 农 不适的"男子工作,看样子本之下对理 严与的潜马士行一命 接下来 他们已手要去进行什么交易证据 不同本之下是此型的专属工艺资格,但 于银对与电影性不久,因此他决定丢下对马、粮户去交易。

被踢出发射的时。极大喇叭。 J 4. P克亚埃高车 静地处黎武的。反称第4 这下按海到了一个大原系。从 对 )的广气中,推购国际中极有广联是 替人在本之下 与边的内侧。 这是站在玩家的总的推测。 其实游戏中 的小村没有这么精明。

从电话中, 小木探师型对马鼠将返动木之下的事务师, 彩子即将何后顺一, 木皂竹笔速荷与, "一及不能让彩子出事。"

## STEER STEER

事件转变为彩子的机角。斯子榜关在这个铁子的 地产异常奶闷。好在允产并没有加速地的态度。广榜 钥匙锁着 无法直接出去,都有有点有令法找到有明

نامرو في المستحدث واللها المستحدث المشاور في الحمالية

的工具新贮进税吧。

選章第二 她板、蟾蜍,四度发现。建脱的线索。 透香柜子、中棚片,里面每到品 书和工具。依久遇受 選与再及黄章塘镇。这 下有了重大发现 德雄上 有一个铜量的调口。虽然透到已经被木板打住,但5、 要借助工具把木板破坏,说不定就能够逃脱了。

再次遗产柜子里的工具 使用"破床"(床中)指令、接着就可核心全房子外面了。

## C STATE OF THE STA

机角要 可, 转、跟踪者对 ,来到事务所、敌子下 项气、4.4 走进以座客上去距离森的大概。

万藤利对。但《中起子什么《草路、随者把刀集有案 系的领生 大声四条对 马是 物源。对 为称曰 根本 不是"叛毒"。因为他以来就不是"膝 似的"同伴"。 对 "要求了膝肢有彩子、趁他们手执作机会 日本報 榜 对 接靠到 一步 以 "

在对"的成功神诞下"对藤被"木丰的"的《外产 无意》的"此子的辩解"等了价值。各场而然是好了。 级"生态之而来,对"为什么元文的"。于中初期

21 和其目 "不是被人,他来他以下是太子。"成 第11 不可以了例如,在中国和本本了情趣的"成 3

表章子对话的"家"杂子"者。 然后本的"对 话、对"如"京王"等现实至本文"下写",任即这一他的 知字""寻找全是水纸样"等发展人"明阳"的玩作。。本本 森布提到"《手模》

五百万里x1 杨代代代报表。此日·发月

群。《《找年的用社、學」在上的自由中主提供 子对 "思考在是 对《说、》》"我、形成。就了公 知识""。在是各种的本之下把立了古俄了北京相称 的"产"。

の窓ピデウ 土庫与着"サカ以、川土計・四提 北の地をたとる新井樹を採したり毛着さん変に子を D に 方、当を向けせりの受き。目しせいを田橋せその外 かっ。へも病へ 未続へす はなし、カカカ頭、集え当。 東の憂地で待つ" 文字的 \*\*\*。

进入推理单元。正文的人同非常活力。协议人做 目前或在文末的"、一年"(幣記)の一文)。以重的 推的是意图率。那么这句话的意思就是一大手或等于 9。 解析是下,大手等于下该用荷里"一"。所以这 图的"一"与该不是表于大手等于、排除这个可解性 的话。"是不的符号的成是"一"。即"一"9"就是"中的子",因此需要称意。图率上出现"户"的位 智线层字。然与智纸片上和《位置它中的字结合起来 看。但该就是交易的场所字。

按希这个唯理 写出來的文字是"甲のを宴。け ]

のせ处~。集",文法依然不通。解决问题的关键是第一行里出现的原(一行目の"",这个点处及表示。数点。所以3-14 不能成从第一个字"能"开始数。而成及从"目"开始数。这样一来,默疑终于能利解开。纸上写的是"非解都"。于目代合山海院查地"。





## 与特殊的 5 各种点。结点推翻的 2 为道元户 的交易职品。接下来是对之年度精明工程。

## 

在第1章时一下,从为两个标题。据个与数对一步 现了神气中,就有两人并希腊。时,明月被"的"是少 知用的成物。一种"有利"实育中。一定"有"具身 是明启线的人 个是为了西西亚。于的是可能和交易, 物部推到自发和在本之下自发作人。上,从曾被"自解" 做一个人。不是心管门,在是正做着在人生严。他 产与又对应排入区域的不解。但是在中老旗天本之下 的这一个军事者是这一点经过的人拥随来。下来就写了 四个军事样的。这样做是是是不愿他的。因此一步新 他是集中遇越在人的是是是一个事情也。一个军事

报替 到 ) 又把未买下下去。 大致病理 "与军事情 杜鹃风法, 美丽瓜。" 人 "我哪个与军营拿 上户,是利 拜孙等小子解判你在对那一与进于进一生的运,也。但不 七 经长期, "与你在上族置了在人"。 要哪个与去你在 她, 就写 1 1 了他们在制作在孩子子一样被写一案目。

今家办说神。"不要庙下汉件小、心神。与表示 大太殿倒。民为泽子也要整了金铁。所以"神严专问 今家庭主了。""安局。"自《故是各人本定下要哲学 四食。以便让村马。上"生使得本定下的任意。这样时 马就有了保障而本之下等"。走程今年,中几何、今果 要把本之下的分階校转生神。"与。正是因为这个约定 才会对生领。参神学与被辩的剧情。



### **施工化业**

移动到繁华街、神学、古使用电话问概即简单说明自 "龙江龙、北朝野仙台看"逮捕"自己 详细情况等进 了管子展说。晚野关驱神"总与不要和心样子,因为他也 构建神宣告不会是意致军人的人,因此现在崭然做做样 子类对样子进行事机,其"文不过是在争歌时间。

确定专注新电话。既学有人有趣知识。" 斯察"周围"和一人人" 人名英在太洁拥格 无法判断非常跟踪者。不过这种,事物智则 这一等要的点。在场实现自己的作战计划

## 

石橋子跡中周直察寺、② 技術市、附作。在神 ち接触年時的 希腊、鷺片 与礼、衛野家 「角羊猴 寮科員させ、独林寺。1982 - 神 寺にも向着 生 お成び、人 就をはそれよう。

在由此里、神、与朴 中等任实计大的一样与相邻的特殊理了 由,并将不是一个的统体门行政的性有个的是是不是不知识。

多型形式的脑底、如何完全了。所有相应接触上。" 是对人对"表面"。在3人们两个本之下所是什么 他们了全场上这是本等多类型。在10人们,他们是 数有"更加度"的。在10人们,是2人们的联系。 对 又有"更大"一个"是"是一种""是"是一种""是"的。

### 

。零1分,未之下和反抗的非菌。10钱。1 交势。及隔除未完成,100万人,已经相他们是14年的 种遗孀。事件的赞足。以是要了。平路。对一行来了 生活。物等方向他说明了情况。但知知了如,本情女 全利。总算松子口气。

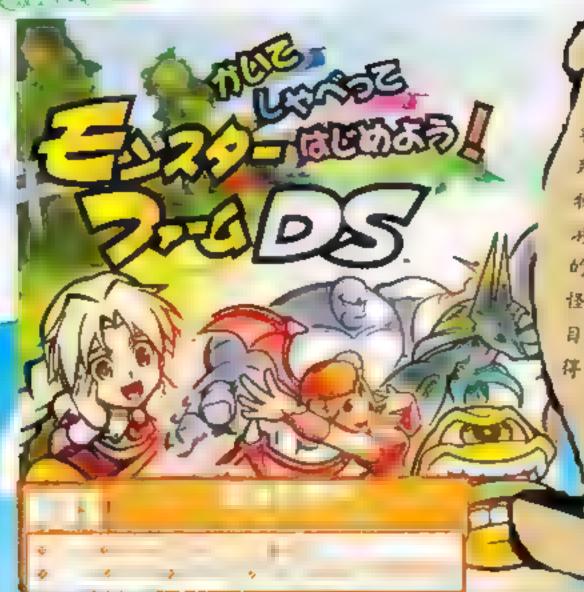
少日、非各所文教题社已统争和 跨天发生的事情 好像在做梦一样。今家和对一等 ] 和近、和他们为别对 适。今家为昨天向神宫等隐瞒和藤和木之下的事盖款 对马跨为没有查清走和渠道在倾物 频率 "桌子" 机 经言与把从警察处得到的走程。系道:思述了过去。

[] 跨南夏詢起、这次是小村和彩子。] 杉特意前来道數等还回档案 神宫等表示就往不究。因为司承 爱的事情,从现在才开始。

**プログログラングアングラコンログ** 

(Fin 5h)





并且还有多种奇种的怪物诞生方式。喜欢该类型游戏的玩家 世快来同:这些个性丰富的怪物 们度过一级开心的时光吧。

### 鱼鱼鱼企图

12 810 .

开始新游戏

インドキかり

决取记货物证游戏

ケム設定

游戏设定选项 银面可以对消息显示建度 窗口舞色 声音以及音效等内容进行调整

通信对战

通债合体

与其他玩家进行联机对战 将玩家之可绝差的怪物进行合体 CIT-ID

## 研究與單分的

, 1 7 商店。可以在这里买卖游戏道具

协会 再生锋物的地方。如果可携带数量已满就无法再制造出新的鲜物。

工房 选择进入后有"冬眠"、"复活"、"合体"以及"手放す"四个指令

客眠 让悸物进行参眠 注意在冬眠中的怪物是无法进行通信对战和合体的

复活:令冬眠状态中的好物苏帮

合体、将两个怪物进行合体、可以创造出更强的新怪物。

手放す。队伍中性物数量过多的话可以选择此项将不需要的进行放生

案内所 选择进入后有"修行"、"探绘"以及"ノラモン"三个指令、

修行 进行系统的训练 可以使怪物的能力大幅度上升 并且也能习得新招式 不过需要付费 而修行地点对 怪物的等级也有一定的要求。

探检 让手下的怪物去寻找宝物 每个探检地点的危险程度有所不同 同样对怪物的等级有所概制

1 うそ。 貴金系統 - 尋找井打倒指定的怪物収集得一定數劃的金钱

フィームへ 前往农场。在那里可以对自己制造出的修物进行培养。

データ 资料库。对普物和农场的详细资料进行确认。

终了。 结束游戏。系统在退出的时候会自动进行记录



训练。通过各种不同的训练项目来提升经物的基本能力

休养 让怪物休息调整以回复体力 如果长时可不让怪物休息它们便会强制性地离离出走 个月

アイテム 使用道具 道具的来源除了在商店里购买外 完成 探检 委托以及获得斗技大会优酷都是主要的入事途径。

查看怪物斗技大会的详细日程 想要报名参加比赛只需点击具体基程日期以及公式赛等级即可。

街へ前往街市。

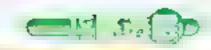
结束游戏。系统在退出的时候会自动进行记录。

データ 资料库。对修物和农场的详细资料进行确认、

\_

大会

终了



# 创造设物

游戏开始时,系统会要求玩家为主人公和农场取名字,接下来要创造出一只属于自己的怪物,具体方法有四种,它们分别是,魔产阵再生、咒文再生、石板再生以及图鉴再生,详细资料如下。

## **强**方阵再生

最简单也是最常用的一种令怪物诞生的方去,玩家只需要使用触控举在下 屏绘上各种图案即可,不同的图案能证 生不同的怪物。游戏对爆方阵的绘制要 求并不疑言, 些常用的图案, 如

× 等等都安有司题, 通过这种方法

能产生的怪物种类在5°种以上,所以说只要比多些得不是太"抽象",系统都能识别并生产怪物。







## 究再生



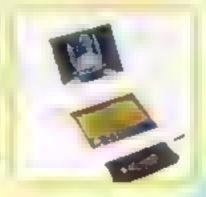
比较有新量的一个设定、玩家。Lo.对看 NU.5的表示从设计的所需要的怪物的特殊凭文或能让怪物避生了。对于这一点。不懂日文假名发音的现象。能会比较宽力、下面将作业自由分已确认的怪物"名"成"元"。并由罗马语言附上了正确的发音、在《脚的》及目以来或一下。Po. 部方元言是日本城市的名称、日本成上的4个将发的建名文或 Lecino 公司者名游戏的名称)

<b>整物名称</b>	- 业文元化	プロ学士
179	IN SA	kat after trea
t d J	<b>京都</b>	kyo to
カブトモ リー	盛何	mor ka
701E F	44月	lu ku o ka
1126	甲贺	ko re ka
1 11 '	名古屋	ha go ya
7 2 2 2	神乐	yo ko ha ma
ノマル	大阪	o sa ka
카 , /=	札幌	sa ppo ro
エレキアタナマイ	しょオリ	re shi o ne
スエキスエノ	Y 1 2 1 A	me da ma ya ro u
20 27	1 49.61	go ru te n re to ri ba
ダイサンケン	3-1-1	ma igan
、スチブ	ハルム	ha ru bi
~ # 17 F	1 大钼扑	ci pa ti o su mo
カモニャ	アルゴスの战士	a ru go su no sen shi
テスヒエコ	DEAD OR ARIVE	
of t	* 1 5 , , s a	ke ri ma n j e to
٧ -	みくる	mu ko re
テェラハン	织田信长	o de no bu ne ga
1 1 1 1 1 1 1	<b>丰臣先去</b>	to yo to mi hi de yo shi
へスヒオス	徳川家康	To Ku ga wa le ya su
コノサイト	武田信玄	ta ke da shin gen
アカアナイト	上杉康信	u e su gr ken shin
ゴ ルティ	伊达政宗	da te ma sa mo ne
Ja	前田庆欠	ma e da ke-
¥ ,	<b></b>	na n kyo ku
カゲラ	1 7,7	yu ra shi a
* 4 7	アフリカ	a fu ri ka
ソ・サ	北アメリカ	ki ta a me ri ke
2° 4°	南アメッカ	minamia merika

## 石城再生

这种方法是减加的作的存 档来获得怪物,只要将GBA卡 带插入所一的相互插槽内或能 获得怪物。条件相对来说较为

等刻, 般来说不分利用到这种诞生怪物的产式。



# 图鉴再型

顾名書文,就是利用怪物 图鉴内所收集到的怪物资料, 直接进行怪物事创造。游戏初 期几乎没有什么利用介值,到 了游戏后期才会慢慢体现出这 种方法的优势。



# 企物联系宣**西**辞起

名前:怪物名称。

种族名: 怪物所属种类。

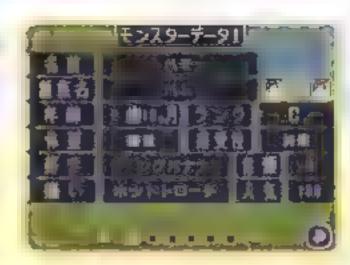
年龄:怪物的年龄。

ランク: 怪物等级,参加等级公式赛获得优 胜后得到提升。

体型:怪物的胖瘦程度,受到玩家喂养所给食物的影响,体型不正常状态下,怪物更容易生病。

感受性:怪物的聪明程度,"愚笨"的怪物很难按照主人下达的指令来进行相应行动。

好き, 怪物喜好的道具, 会跟随时间的流逝



而发生改变。

鐵い。怪物讨厌的道具,会跟随时间的流逝而发生改变。

信赖:怪物对主人的信赖度,关系到是否会对主人的命令"百依百顺"。

人气: 怪物的受欢迎程度, 在斗技大会中有优异表现就能得到一定程度的提升。



▲ 怪物的能力可以准确地反映 出现家的培养方针

# 状态画面第二页

5 在命、影响到伴物理的多少力
 力量、影响到伴物攻击力的高低
 贤き 智慧 影响到伴物的聪明程度。
 命中 影响到战斗中怪物招式的命中能力
 问避 期间到战斗中经物烈敌招式的回避能力
 丈夫等 防御力、影响到俗物课受攻击时伤害量的多少。

# 创练怪物的两种方式

对怪物进行训练是育成过程中的基本, 玩家必须将 开始极为弱力的怪物逐步培养 起来。本作中能对怪物进行训练的地点有"农 场"和"案内所"两处地方,两者的主要特征 在于,农场训练怪物的成长速度较慢,不过不 需要付任何费用,在案内所里修炼能力成长 速度要快很多,不过相应地要从腰包里往外 掏银子。这里比较推荐的做去是先利用农场 稍微提升下能力,然后去参加斗技大会赚取 根酬,等手中有了足够的金钱后再去案内所 里放心修炼。

### PART

## 农场训练项目介绍

游戏初就可以利用的培养怪物的设施。每周怪物只能接受一次训练(7.练 次 周就过了,般来说怪物在经过 次汇练后身体就会呈现出极度疲劳的状态,需要给予它们一周的体养时间。农场的训练一共分为10项,每项对应一种或多种能力的提升。怪物们对于各种训练。适目都有着不同的适应能力,在游戏画面里玩家可以通过它们额头上的图案来进行判断,其中音符表于渗长,压珠表示不遵



▲ 观赏的训练开始了 尽要选择管物糖长的项目来 进行训练吧

长,而"图案则表示该怪物非常讨厌这项训练。对训练内容的喜好差别主要是影响到证 练的效果。能力的提升量。另外,证练并不是每次都会成功,出现失败情况非常多、成败的比例大概在1.1左右,如果玩家不嫌麻烦的话可以使用SR大法来保证每次证练都成功。



自然項目 4		
丸太打ち	力量 JP [小]	游戏初期即可进行
青空しゆきょう	智慧UP [小]	同上
岩はね	命中UP【小】	同上
ブーメラン	回避UP【小】	同上
岩山くずし	防御力UP【小】	同上
走り、み	体力 UP 【 v】	同上
がけのより	力量UP [大]、体力UP [小]、回避DOWN [小]	扩建农场追昇
めいそう	智慧 JP [大] 命中 UP [小]。防御力 DOWN [小]	扩建农场通具屋 次后追加的训练项目
ダルマ落とし	回避UP [大]、智慧UP [小]、力量DOWN [小]	扩建农场道具屋两次后追加的训练项目
ワナ受!	防御力UP【大】、体力UP【小】 智慧 DOWN 【小】	扩建农场道具屋两次后追加的训练项目

### PART

来到由市的"案内所", 付出一定数量的金钱后就能参加修行了。游戏的修行地点共有5个,每个都对怪物的等级有所限制。修行完成后怪物除了能力会看较大幅度的提升外, 还有一定几季会习得新的语式,就这点来说,是农场训练无法比拟的

<b>排行地底</b> 《	<b>□食養食</b> @	□必要怪物等級 □	<b>個升能力</b>
トリゴーノン森林	2000	D±B	体力(F) (大) 力量(F) (大)
ゲーフカ湾	2000	Dig	体力(P 【小】 智慧(P 【大】
ウーカル資林	2000	C 1/2	体力(F) [小]、命中(F) [大]
ナットコー遺迹	2000	B 202	体力(P【小】、防御力(P【大】
エリブセ冰壁	2000	A 122	体力炉【小】、回避炉【大】

选好理想的地点。此可以正式开始了, 修行是按照规色子 走榜 子的棋牌游戏方式来进行的。开始的时候开家一共拥有4~7 來投掷



▲根据修行地点的特性对 怪物的弱项进行恶补吧

色子的机会、原主A键掷出色。不以随机出现的点数作为停物的移动能力,选举地巴上(一 支路线的时候系统会提示玩家具体选择哪家继续引进。地图上的

格子有不同的图案,移动到上面之与所产生的效果也大不相同,下面让我们来仔细了解一带。



▲活用\$ "A 大法来弥补运气上

人形底图 基有红叉的人是底图 色子

】 無有红翼的色子 火般 怪物能力上升

怪物能力稍强下降

、玩家投掷色子的次数 +2。

玩家投掷色子的次数一1。

遭遇战 如果玩家在战斗中取得时利那么怪物能力上升 哲则行动回数一1。另外还需要提帮的是在遭遇战中必须在限定时间内将对手击倒 否则即使是时间结束时剩余体力比对率

高也会强制性视为Rost。

随机,从上述几中情况中随机抽取一种产生作用

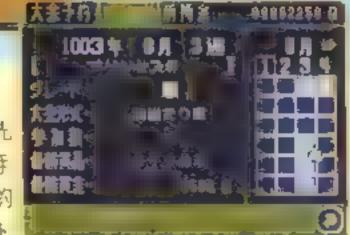


### 战斗和畏缩值

## PART LESSIFIE

训练过的怪物要通过实战才能体现出训练成效。首先要预定好参加怪物 当技大会的目程。在比赛的前 周肋手会提醒玩家证怪物修养 周为比赛养精系锐。当技大会的比赛分为循环赛(急当たり战)和淘汰赛(トーナメント赛)两种形式。前者是连续战斗几场、最后根据总胜负数

回号



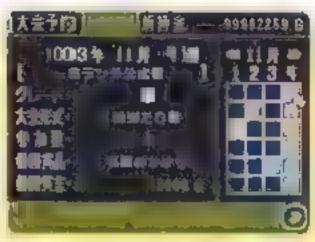
▲由低勤高 逐步向5级目标发起冲击

据来进行排位,中途有 场战斗失败也没太大关系,只要总战绩优秀就行,后者需要战斗的场数较少,不过每轮都需要取得胜利才能进入下一轮,途中不能有任何闪失。

### PART

## 怪物等级提升相关

游戏开始的时候玩家创造的都是"E"级怪物、经过锻炼之后去参加相应等级的当技大会就能提升等级。例如:E级怪物参加E级斗技大会并取得优胜就能将等级提升至D,等级最高可以达到S。这里要提醒大家的是E~A级等级提升的时候除了可以参加专门的"等级公式战"外、参加其他非等级公式战的比赛也能升级、而3级则要特殊一些、玩家必须参加"S级公式战"并获得优胜才能提升。具体基程表见文章最后。



▲要通过S级公式战不是件简单 的审情

モンスター単せった

# PART

## 战斗里面&操作说明







比赛剩余时间

正在使用的招式

率作的战斗时限大多数都为1分钟 在时间结束前将对方击倒的就算胜者 时间完结后 取方均没有侧下的诸系统会依据被余血量占总血量的百分比束进行增负判定 首分比高的获胜 怪物的摇式分为近距 中距和远距 种(按眼由里向外的顺序排列) 玩家要通过移动来实 现据式之间的切换。只有合理事都与对手间的距离才能更活使用各项招式。招式负面共有两 页 每页可以设置一种不同的招式 战斗的时候按△键数能发动招式

攻击命中率及行动点数

"攻击命中率 一项就不用多说了 只是需要主意如果怪物出现 "意味不明 状态的话,回避 第会大幅下降 "Gots"则可以理解为行动点数 每场战斗开始 时观方都有50点。招式的发动 就会消耗这些点数、不同技能间的消耗值也有所不同) 战斗过程中 "Gots" 会徐徐回复。如 集自己的攻击成功命中对方也能使对方的行动点数不同程度地下降。

吹飞指令 短跑指令

这两个指令就是专门用来调整怪物之间距离的 吹飞指令可以将对手弹开 拉开放我间距。 短跑指令则是迅速拉近双方的距离。由于部分敌人并没有配备 齐近 中 远三种攻击技能 玩家可以慢慢利用距离的特点来屈死对手,投解大家主意的是 使用短跑指令的时候 怪物的

回避力和防御力都会有所下降

## PART .

## 怪物招式画面详解

怪物的每种招式都有各自的数据属性,学到新的招式 尼不要忘了在状态画面下将它们装备上。以下是对招式数据的含义进行解释:

技名

招式名称,

タイプ

招式类型、分为かしこと(技巧型)和ちから(力量型)两种类型。

消费ガッツ

) 使用一次所消费的行动点数。

命中率

招式的基本命中率。由低到高有E-S这6个等级。 招式的基本伤害值。由低到高有E-S这6个等级

ガッツダウン

减少对手行动点数的能力。由低到高有E~S这6个等级。

カルデミカル軍

招式的附加会心率 由低到高有E S 这 6 个等级 会心一击发动时能给予对手两倍的伤害



# 但物绩数一宽一

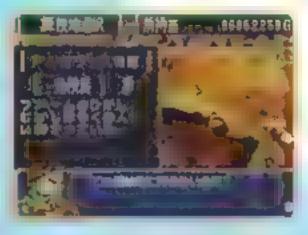
每个种类的怪物除了拥有不同的招式外 还有各自的特殊技能, 玩家可以在怪物状态 界面下确定是否需要这些特殊技能在战斗中

发动。大多数特殊技能会对战斗产生有利因素,下面给出全特殊技能的效果。负表。

特技名誉	- 波勒条件&兼果	> 被整排有种能 ◆
底力	体力较少的情况下发动、一回合内攻击力上升。	t 70-
我慢	受到对手连续攻击的情况下发动 防御力以及行动点数上升 攻击力下降	7 * 1. 2
集中	行动点数积攒较多的情况下进行攻击时发动 攻击命中率上升 行动消耗点数土升	Ŧ1111,
幅り	连续回避对手的攻击后发动 回避率上升 防御力下降	१ व व
必死	战斗剩余时间不多 同时处于劣势的情况下发动 攻击会心率上升	モチータクン
建上	行动点数较少的情况下一定几率发动。攻击力上升 行动点数回复	₩,
愤怒	受到对手的特技攻击后发动,攻击力上升。	E / F U
兴奋	移动速度上升。行动点数回复 回避率上升、防御力下降。	N 7 3"
激器	受到对手会心一击后发动。攻击力上升、防御力下降。	÷1,
元气	进行制先攻击后一定几率发动。移动速度上升	3.4
余裕	攻击连续命中 会心一击出现的情况下 定几率发动 移动速度上升 行动点数回复	アヒス ヒクノ
	回遊率上升。防御力下降。	
本气	对手体力剩余量不多的时候发动 攻击力 防御力 回避军上升 效果特续时间结束	. 1 7
	后这些能力下降	
下极性	体力被削至0的时候一定几率发动。怪物包括 体力只有1	1.11
S. A. IL 1	行动点数少且受到对手攻击后发动。防御力、移动建度上升	7 1 #

# 一概检码给他是一

当玩家饲养的怪物等级达到D以后就能从"案内所"里领取探检相关任务了。玩家在探检地图中可以控制修物对周围环境进行地毯式的搜寻,只要修物靠近道具的埋藏地点,它们就会自动以水晶的形式在画面中显现出来。探检任务的主要目的有两个,一定能发现各种能力UP系盖具:二是在地图中存在事件道具、它们能让部分怪物的再生解禁。(游戏在刚开始的时候部分怪物的创造是受到限制的)



▲选择与自己能力相符的区域来进 行探检会比较安全。

# 深幢任务要点

①怪物在探检地图中行动的时候其HP会慢慢减少,当HP下降至0的时候探检强制结束,如果想在探检任务里更深入地进行搜寻,怪物的HP值高是必要条件。

②怪物的"感受性","智惠"以及同主角之间的"信赖度"三项能力数据的高低对整个探检

过程起着至关重要的作用,数据低的怪物会到处乱窜,基本无视主人下达的

命令。

③探检地图中存在一些障碍物,如倒木、吊桥等。 都需要玩家控制怪物自行去清除或触动机关。



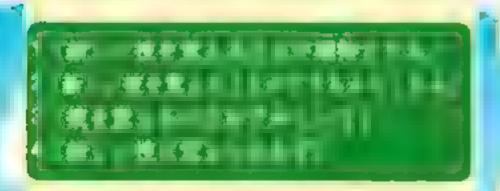
红色 一般多为能力即系遊具或是遭遇敌人,注意 每个探检地图出现的怪物的强度有所不同 具体的可以参考该地图的"危险度" 黄色 )令怪物再生解禁的事件道具、探检过程中 原数图整整整数数器。



# CERRENGE -

## 技能達得判断

怪物在进行修行的时候有一定几率学到 新的技能,这个几率的气低可以通过案内所 负责人的话语采进行初步判断,玩家进行修 行之前他会说四句话。



技能习得几率按1~4顺房不断降低、其中1是在修行结束后100多能习得;而4则是正好相反,无论如何都学不到。2 3 考验的就是玩家的RP了,在修行出发前序细看占楚这些对话吧。



▲很遗憾 怪物已经无法在本区域学到新的 技能了。

# REAL STATES

当玩家将领养的怪物等级提升至S后,游戏就会暂告一段落。在观看完END画面后继续游戏,此时玩家会从邮递员那里收到"四大大会"的邀请感。作为隐藏战斗,本大会的对手都是异常地强悍,部分对手的能力已经达到了极限,想要夺魁的话还需长时间苦练。

## 商店、乘内所打折

游戏中的商店在特定日期内会随机开放物品优惠周,玩家在这段时间内能以 折的优惠价格购买物品,目前已经探明的几个随机优惠时间为2月1周、2月4周、6月2周、7月3周、7月1周、1月2周。

与商店相同,案内所的探檢以及修行两个项目在 2、3、11、12 月份的最后一个周也会随机打五折。这些打折消息邮递员会提前一周通知玩家、非常方便。

## 在我打建

每年10月的第1周,木工会造访农场并询问玩家是否需要扩建农场小屋以及怪物的饲养室。扩建农场小屋的效果是令农场。炼项目以及为道具栏扩容;饲养室的修筑是使经物在休养时回复量上升。设施的扩建需要耗费大量的金钱。最初为150cG,后面的花费会量管数地往上翻,推荐先扩建一级,接下来的等于里允裕了再考虑也不迟。

# 全物寿命

本游戏中各种怪物都设置有大致的存志 年限,根据玩家所采用的不同的着方式,与命 长短也会得到不同程度的修正 如果在游戏 过程中助于说出"假近、动义か钝くな"たん じゃない?""これ以上の成长出期寺しな い方がいいま"这类话语则是在暗示玩家眼 养的怪物命不久矣。此朋要立即将它送进工 房选择冬眠进行冰封、然后再去创造一只一 类型的怪物、稍加培养与就可以合体了,合体 之后的怪物能继承数据、包括部分战斗能力 以及特技。





比賽時間	→等集 =	大会名称 4		→ 单性快多加量 ←		(1) 黄金·(II)
1月4周	5	グレイテスト4	淘汰賽	2	石版のかけ	13000G
4月4周	S	ラスト・バトル	淘汰赛	2	石版のかけら	14500G
6月4周	S	B-17ランプト	淘汰要	2	石版のかけっ	13000G
6月4周	5	ウィナーズ杯	淘汰賽	5	石版のかけら	15000G

制覇"四大大会" 后会有 小段島情, 島情结束后最終総藏战 "レジェンド林"出现, 対手的穴顶能力全在800以上, 打倒它后能获得超珍稀道具"白银モモ", 作用是延长怪物的寿命。

		-					
		18 M	大金名称 3		李如徽·4000 - 供品·4000		
		77-46	ARUM	DOM: NO.	S In the Am. Section		
	2月4周	S	レンエート杯	周法基 2	白銀モモ	20000G	
-	- 11 . Int		P > 1 FF	1-1 (A 34 +	to the e	200000Q	,

#### 1月1周 辟略祭 循环基 ソーダトロ 3500G 1月2周 。エネラル杯 有点事 8 石版のかけ 5000G 1月3周 C トル - 杯 淘汰赛 4 4 2000G 1月3周 0 ッ杯 回力草 淘汰赛 1200G 1月3周 あめで言 游坏赛 · 按 · 并 · 字 / 6 1200G 2月2周 D クリスタルト ドゴート アプラく 淘汰赛 ₿ 12000 てい インド杯 2月3周 S 有法事 10000G 看徴のかけ 2月3周 トレンヤ・杯 8 8000G 猫环赛 観りカチまり 2月3周 升龙祭 馬太齊 2 h 11 95 E 120006 2月3周 オーロラ杯 湖环事 , 1 + , F + T 2200G 3月1周 ハルハ大学祭 石油いか † 淘决哥 8 7000G ポルケーノ杯 3月1周 循环赛 拳頭皮革 DOODE 3月1月 D エナ。「杯 制太害 刀小花 15006 3月1月 スプリ・ゲカーニ ール 循环赛 テレテレオンド 10006 3月4周 53ょり公式能 循环赛 6 15000G 石造のかけり 3月4周 Aランク公式機 6 循环赛 石版のかけっ 10000G 3月4周 Bランク公式战 循环赛 石/版 コカ け・ 7000G 3月4周 ( ラック公式機 循环套 6 カックサの、 5000G 3月4周 Dランク公式機 D + + + 10). 循环事 6 30006 3月4周 Eコレク公式战 循环赛 2000G 2 1 70) . 4月18日 ス ・ スタ 杯 循环赛 石版 コかけ 20000G 4月2周 森雷杯 6 3500G 循环事 ロトきなご 4月2周 D コールト林 循环群 ・イブのう 1800G 4月3周 フィワ 杯 掛环鄉 6 美多长。 2500G 5月1月 殿堂杯 6 5000G 掛环赛 石版の ケナ トリーマーズ杯 5月1周 В 循环赛 3000G ノノカケン 5月2月 ストロッケスト杯 石掛いかけ 12000C 掛环赛 5月3周 ワイルト杯 2000G 淘汰赛 0 34 -5月4周 1000G 淘汰赛 + 子 チのミ 6月1周 - エ - 杯 4 19006 海太高 ふんごの水さし 6月1周 サマ カ へいな 6 循环赛 冰のかたまり 1200G 8月2周 インス株 4 循环赛 12000G 石版のかけん 6月2周 キングダム杯 振环赛 6 石版のかす 5000G 7月1周 ヤングモンスタ ズ杯 8 器环器 チカラのく 1500G 7月2周 ていルタケスカー ニュル 循环赛 6 マウィ、ゴー 3000G 7月2周 サポテント ナメント E 4 淘汰要 よくチュウの、 1200G 7月3周 ブニーナク杯 為太赛 4 石版のカナコ 15000C 7月3周 Ð マーメイトオーフィ カシガサの。 夏太喜 4 1200G 7月4周 S 5ランク公式战 循环赛 6 石版のか † 15000G Aランク公式战 7月4周 循环赛 6 石版のかけ 10000G 7月4周 Bランク公式战 循环赛 6 石版のかます。 7000G 7月4周 Cランク公式歳 循环赛 Ĝ 5000G **カンコサの、** Dランク公式战 7月4周 D 6 キカラのこ 3000G 循环票 7月4周 Eランク公式战 6 2000G 類环赛 ライブの. 8月3周 S 太阳杯 6 石版のかけり 10000G 循环赛



100	77	1 7 7 7	-		-	_
6月3周	С	ブリンセス杯	循环赛	6	91701	2500G
8月3周	D	レインボー杯	排环赛	8	114 = 00;	1500G
8月1周	Ε	サリングハナナ	循环赛	4	カイヒの.	10009
9月1周	8	ファチャ杯	循环赛	6	フラチナ	5000C
9月1周	С	铃虫杯	循环赛	6	スズムショッカル	2000G
9月1周	D	アルテ、ス杯	海太赛	6	アルテ、スティ	1200G
9月1周	E	オ タムカ ニハル	循环赛	4	ゆめのオルゴール	1009G
9月3周	A	ツイスタ 杯	淘汰赛	4	石版のかす	7500G
10月1周	8	サンゴ杯	循环赛	4	石版のかまっ	3000G
10月1周	D	メーブル杯	循环赛	6	ショウブサのミ	1500G
10月2店	A	サザックロス杯	循环赛	4	石版のかけっ	7000G
10月3日	C	テントロン杯	循环赛	8	カショサの、	2000G
10月3厘	E	市民の日记念	循环赛	6	, 11+	1200G
10月4度	S	マスター杯	循环赛	В	石版いかけり	1 2000G
11月1度	В	清真记念	淘汰要	В	消費エキケニ	3500G
11月2周	A	ト ゴ 1 - 記念	循环赛	4	石版のカナ	7000G
11月3周	D	もみしと ナメント	淘法赛	4	J 1 # 1	1200G
11月4周	5	Sランク公式战	循环赛	6	石版のカー	15000G
11月4周	A	A テンク公式战	循环赛	6	石版のかりっ	100006
11月4周	1 8	Bランク公式板	练环赛	6	石版のかまり	7000C
11月4周	C	( )。り公式战	循环赛	6	カンコサのと	5000G
11月4店	D	D ランク公式版	掛坏賽	6	チカキの、	3000G
11月4月	E	E サンク公式は	循环赛	6	ライブの .	2000G
12月1月	} S	タイ・レースン杯 ニュー	循环事	6	石版のかりり	15000G
12月1月		ウィ・ターウ ニトル	事志斯	4	たんろ石	1000G
12月2月	J A	利冰祭	循环赛	8	石版いかけ	5000G
12月3日	] 8	フルム 、杯	循环赛	В	石油ルカナル	4000G
12月4月	J C	カウ・トヤウ・	淘汰赛	B	メイチョウの .	200(N)

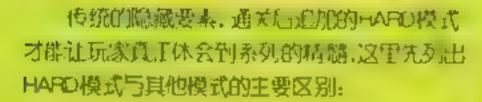
選具名称 ・	→ 放発 (	<b>聚价 4 集 款</b>	<b>入學方施</b> ·
し、ケハナナ	₩ ¥ 10, 豐	200G	商店购头
回力第	<b>放势回复</b>	300G	商店购买
. 174	<b>施</b> 等 医	500G	<b>新华姆美</b>
<b>にゆうどうアメ</b>	ストレス回复	200G	西店购気 アク
清雨 スキケー	ストレスが観	400G	商店购买
オーケーオレ	ストレス回复	800G	商店购买
V # + U - +	感受性上升	5000G	商店购买
冬虫夏草	感受性下降	5000G	商店购买
17111 1	亲流度上升	800G	商品购买
キラボン	来密度下降	800G	测店购买 人
1 7 7 .	修手怪物体格 太粉的时候使用	100G	商序构页
刀小花	修正怪物体格, 太瘦的时候使用	200G	商店购买
0 34 .	人气上升	1000G	商店购买
ライクの姿	HP+1	(200G)	探绘任务
ナカラの宴	力量+1	(200G)	<b>* 街市场检任务</b>
カノコサの宴		(2006)	探給任务
メイチェウの実	命中+1	(200G)	密林探修任务
カイヒの実	回避 +1	(200G)	富山探栓任务
- ヨウブサの英	防御力+1	(200G,	男选保索
2 M+	强化周内回避训练的效果 怪物寿命 减少	1000(500)G	荷店购买
ツノカケシ	强化周内命中训练的效果。怪物寿命 减少	3000 (1500) G	商店购买
ナカマンゴー	强化周内生命 防御力训练的效果 怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
ホットローチ	强化周内回避、命中训练的效果 怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
o F & G	强化周内力量 体力训练的效果 怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买、4月2周的斗技大会 优雅奖励品
タッのコウ	强化用内智慧。防御力训练的效果。 怪物寿命减少	3000(1500)G	商店购买
白银モモ	延长怪物的舞命	20000(10000)Ğ	四大大会优胜奖励品, 行商商人处购买
黄金モモ	延长怪物的寿命	(30000)G	電山探検任务 取得一次后 10年之内无法再次取得)
银のかたまり	換金专用道具	(4000G)	2月3周的斗技大会优胜奖励品
ブラチナ	换金专用直具	(10000G)	9月1周的斗技大会优胜奖励品



《洛克人ZX 降临》发售已经有平月之余。 相信大部分玩家都已经顺利通关了。不知道 大家有没有去体会通关以后的困难模式呢? 由于本作的存及难度有所下降。困难模式! 算得上典正的挑战。 玩家们一定要去尝试 -

> 下。在上斜中我们给了完全流程攻 略、本次带来游戏HARD模式以 及隐藏要素的研究、为本 游戏的攻略画上完美的句 号,下面就让我们开始吧 (PS: HARD模式研究中部分 兴卡难度不高效而省略流 植介绍)

## 美于 HARD 难度



①主角武器的攻击力变弱,以前在中等难度 里能够一击消炎的杂兵在HARD难度里也要花 **夢一番工夫**。

- ②敌人的AI以及攻击力进一步提升。
- ③ BOSS 的综合能力得到大幅度加强。
- ④最大卅上限增加、活性金属上限增加的道 具无法取得。E能源tit也只能取得在"浮游遗 迹"关卡中的那个。
- ⑤开启传送装置需要的水晶增加到 500EC。
- ⑤活性金属能源的自动恢复速度变慢。
- ②部分关卡的地形和微有变化。

# 主角能力相关



能力比较平均. 锁定镭射炮拥有很 大范围,能够应付大 部分的场面,特别是 最终 BOSS 战会比阿 修轻松不少。缺点是 四天王的能力除了 MODEL · H 外其他的 都不怎么实用(格雷 和四天主的战斗也 比阿修轻松)。



锁定镭射炮的范围 和格雷相比小很多,但 蓄力的洛克炮可以对墙 壁进行几次反射, 在有 墙壁的 BOSS 战里很有 优势。中后期取得 MODEL · ZX 后更能显示 出真正实力, 天翔斩与 寒载钢鲎的时间缓慢能 力相配合可以形成威力 巨大的连续攻击。阿修 最致命的缺点是和最终 BOSS 的战斗时会因为 攻击锁定范围小而处于 非常不利的地位。



# HARD模式研究

STAGE

## 神風研究所

STAGE

1064

#### 浮游巨像县

(HARD模式里主要增强部分:激光扫射会 被及地面)除了体形巨大外一无是处的BOSS, 巨像兵只有三招——激光扫射、拍手和喷火、 很容易躲避。当BOSS的两眼发光时会使用激光 扫射、HARD模式里这招需要在BOSS正下方跳 跃才能够躲避、成功躲避后应快速离开、不然 会被紧接而来的子弹击中。巨像兵的其他招式 变化不大、掌握好节奏可以轻松胜利。





## 直輪彈车

#### *帜刃瞪*羚。

(HARD模式里主要增有部分 行动还要小幅变提高) 炽刃瞪羚算是八个生化机器人中最弱的一个,即使在HARD模式里能力也没有明显的提升,招式空隙都很大,甚至还会主动与主角保持距离。惟一要注意的是HARD模式中炽刃瞪羚使用突进到空中时一般不会接火焰飞踢,因此当80SS使用突进后应及时拉开距离而不是到其下方躲避。攻击方面采取双武器同时攻击的方式能够轻松胜利。



中BOSS电气蜘蛛的难度甚至超过了 部分BOSS、攻击还是以MODEL · A 的双武器同 时攻击为主。当蜘蛛会拢双爪产生需电球时 需要根据电球向上移动的路线来决定是否在 右移动。伸长四肢旋转攻击的速度有大幅度 提高、躲避方式为在其左边利用连续跳跃、中 虚注意接十字键调整方向,不过幅度不要太 大,不然很难回避下次攻击。钻地攻击会有一 定的随机性。当BOSS使用这招时需要变换站 位来躲避。战手时如果附近作为立脚占的砖 块被蜘蛛的钻地攻击破坏就立刻跳往下层。 这样不仅能强制中断掉它的攻击,还能争取 到一次进攻机会。区域3的塔外沿需要快速攀 墙上行。路途上的敌人不必理会。BOSS房间前 的一段路建议一边使用锁定镭射炮一边攀耸。 可以顺手消灭路上的两台齿轮发射装置。

(HARD模式里主要增强部分。EX 技器和 地变为 方门射击) HARD难度中雷火蔷薇的 能力提升了不少,对空技方面,雪电飞缥数 量增加到五枚、切换藤条时 100% 会附带雷 电。除了常用招式的强化外、当主角站在它 的正下方时还会变成花苞落下砸主角。和雷 火蔷薇的战斗主要还是利用锁定镭射炮将其 锁定后在斜下方的安全地带进行攻击,那里 是雷火蔷薇大部分攻击的死角。如果使用的 是女主角阿修,利用洛克炮的反射攻击会比 锁定镭射炮更加有效果。当雷火蔷薇的HP不 足 50% 时候经常会使用 EX

技镭射炮,此时它能回复一定量的中,要尽可能地 反击。当雷火蔷薇在版 边塘里的最上方是东 边塘里的最上方是杂藤 全地带。在第三条藤 条上使用EX技时可以 一种基础跃到雷火 一种基础联到雷火 一种基础联系。这时候 也是攻击的好时机。



# STAGE.

#### **建市流域**

路上的敌人尽量不要理会。在区域 1前半部分可以选择在水中攻关、更为安全 HARD模式里伪装成冰块的炮台翻转速度会提高。中BOSS深海机械怪的HP低于50%和20% 时候会各增加一支触手,利用炽刃瞪矜的火 属性攻击可以快速消灭掉触手通出核心 由于水中有阻力作用、中BOSS被出的干扰通具 要在第一时间内消灭。

#### Doge

#### 寒粒铜盐。

(HARD 模式里主要增强部分: 战斗中将全程处于高速模式 使用水针攻击时所发射的冰针数量增加)战斗开始就会发动高速模式的寒戟钢鲎实力大增,不过好在除了EX技外,其余招式都能在躲避的同时进行反击,掌握好战斗节奏取胜并不难。BOSS在地面发射的三枚冰针可以采取第一枚小跳躲避,第二枚跳跃高度比第一枚稍微高一点的诱导方式使第三枚冰针的高度正好能够用冲刺回避。对于高空发射的八枚冰针,BOSS的正下方依然是攻击死角,可以在躲避的同时利用锁定锚射炮进行攻击。当BOSS的HP低于50%和10%的时候各会发动一次EX 按,HARD 难度

里枚有行击按发时全冰可扩,从射针的散这左的顺序



(逆时针顺序躲避方式相反)讲解大概的躲避 方式:开始先站在位置①、等第二枚冰针出 现的同时快速跳跃到位置②、下落后站在位 置③等待第一轮攻击结束、当第八枚冰针开 始回收时再快速冲刺到位置④进行躲避。

# STAGE



本关流程比较长,敌人的分布也比较需集。路上尽量保持双武器蓄力的状态,没有什么特别的难点。中BOSS沙漠蟒蛇和中等难度区别不大,如果是使用格雷战斗,运用他的镇定范围可以轻松取得胜利。阿修则比较麻烦、需要BOSS的头部落下才能进行有效政

击。之后的一段由藤条组成的通道变势为雷 火蕃催比较容易通过

#### 一同特拉斯

(HARD模式里主要增强部分: 子弹速度 提高两倍、投抛出的炸弹在碰到墙壁后分散 反弹的密度增加) HARD模式里四天王的特点 是实力提升很多,但AI似乎没提高多少。阿 特拉斯发射的子弹攻击速度变为平时的两倍, 如果和以往一样面对面战斗对我方很不利。



到同一台阶后马上使用洛克炮攻击,命中后 及时切换作战平台,如果是使用阿修战斗, 可以一边切换台阶一边随意对墙使用洛克炮 攻击,利用其反弹的特性不久便能结束战斗。

## STAGE

## 服合政府水源

是我们的大量摩托车骑兵。如果不靠双武器同时 是的大量摩托车骑兵。如果不靠双武器同时 当力的攻击是无法及时干掉的。可以先让他 们通过后再继续前进。区域2只要利用滑板就 可以安全到达三量人所在的区域3

#### 1000

#### **展射克**:

(HARD模式里主要情報。)分 EX技术局分身的分身数操增加至四个)投抛苦无的速度和数量都有所提高,如果使用格雷战斗,可以先到夏纳克的上 下方利用锁定镭射炮攻击,夏纳克使用的巨大忍者镖招术时的攻击死角是它的后上方区域。阿修可以用洛克炮反弹的优势来战斗。当80SS的HP低于50%



个分身的情况下躲避的空间很小,优先攻击 下面的两个分身,上空两个分身的苦无命中 率不高,产生的威胁不大。



#### Cheak point

现在可以自由地在四个关卡中选择一关进 行攻关, 笔者建议先通过"高速公路"取得 MODEL·L的能力,因为HARD模式里不小心受 伤很难通过消灭杂兵得到回复药。而 MODEL - 的光束到能够通过劈开大型的水晶、活性金属 的途径取得HP 回复药、对于关卡难度和BOSS 而言、高速公路的赛提斯比浮游遗迹的赫利欧 斯要简单(林利欧斯同样拥有光集剑)。

# STAGE

美卡中的监控装置非常敏感。只要 角色使用冲刺就会产生感应并缠绕角色一段 时间、在防御低的HARD难度中往往被缠上就 足以致命。如果实在无法对付、可以不使用冲 刺慢慢前进。区域2里会遇到中BOSS 轰炸机。 使用MODEL·F一直向空中射击很快就能干掉 区域 3 中由于敌人分布较松散、可以使用 MODEL·P--边冲刺--边发射苦无攻关。注意 如果使用这个方法就一定要加速。不然会被 大量的监控装置追上活活维死。第二个中 BOSS 依旧使用 MODEL·F形态战斗。利用蓄力 的探拳(一段首力就可以挥拳,不仅不会消耗 舌性金属能源闷时也有和二段酱力相同的破 坏效果) 可以把蓝色的绿体砸向 BOSS 本体使 其受刺伤害。也可以直接利用这招破坏 BOSS 的防护事攻击本体

## 

(HARD 模式里主要增强部分,蓄力技力 果提髙、EX技冰雪天地落下的冰块数量增 加)赛提斯的行动相当有规律,只要配合赛 提斯的行动规律进行反击、几回合就能结束 战斗。和他战斗切记一定要把战场控制在左 右侧的柱子处。中间柱子会因为高度问题而 不方便躲避。赛提斯一共有四招,从版边以 蓄力状态出现时,与格雷战斗是释放出冰龙。 可以在跳跃到中间柱子上引诱冰龙的同时对



赛提斯进行反击: 与阿修战斗使用 的冰霰弹可以在 中间柱子上通过 双武器蓄力进行 

速俯冲到主角旁边是要使用回旋斩,在跳跃

躲避的同时也可以进行反击。BOSS出现在中 间柱子上方就会释放剑气攻击、躲避方式和 回避俯冲回旋斩类似,要注意别跳地太高,不 然下落时容易被俯冲离开的赛提斯碰到。当 赛提斯下降到比释放冰龙或使用冰霰弹的高 度还要低时则是召唤出冰雪制造机使用EX技 冰雪天地,可以攻击一次后跑到对面的柱子 上,接下来把落下的冰块打掉就能避免受伤。

浮游遗迹在HARD模式下场景中产生的 风力有所改变,为了容易通过,笔者建议先去 控制中心取得炎巢蜂王的能力。

# STAGE

开始一段路并没有难点。使用 MODEL·L的高展力光束剑能应付大部分敌人 之后区域1中会有两条路给玩家选择,上方的 道路由于在HARD模式里没有增加中最大值的 道具、敌人的教量和政法速度也有增加而显得 不可取,还是进入下方的房间搭乘电梯更为安 企、中BOSS利用MODEL·A来战斗比较容易。如 果是使用格雷战斗,站在第三层台阶利用锁定 信射炮可以一次性同时攻击五个核心、很快便 能把它打成废铁; 而 阿修就比较麻烦、需要非 自己去逐步锁定所有 被心后再进行攻击

#### D 後基盤王 4000000000000

(HARD 模式里主要增强部分:全部招式 的攻击速度提升) 一直悬浮在空中的BOSS不

适合用枪攻击。 因此本战建议使 用MODEL·L战斗。 利用 MODEL - L 的 光束剑可以在一 次跳跃中对蜂巢



造成两次高伤害。BOSS释放的导弹和黄蜂均 可一击破坏掉, 岩浆喷射则会根据主角的位 置进行攻击,站在喷射中心点旁约1厘米远 的位置是很安全的。激光的速度虽然变快, 但躲避方式和以前没有什么变化。等下方的 激光攻击结束后躲到版边,并利用跳跃躲避 第三道激光。蜂巢破坏后的BOSS速度会变快 很多, 利用MODEL-L的光束剑对上方也有攻 击判定这个特点可以在躲在BOSS正下方的攻 击死角里进行攻击。

HARD难度下区域 2 开始会增加强风、风压会 加强到甚至今角色无法向前 行走的地步。如果之前取得 了炎巢蜂王的能力、不断利 用龙卷风到远高空后使用无 假跳能轻松通过



#### 20**3**3

(HARD 模式里主要增强部分:三连斩的 后两次斩击都带有剑气,蓄力所需要的时间 缩短)四天王中实力最强的一个, HARD难度 中攻击速度加快了不少。与主角距离超过半 个版面的时候会使用三连斩或者蓄力旋风, 注意三连斩的后两次斩击都带有剑气、需要 利用原地的冲刺跳跃躲避。蓄力旋风的躲避 方式没有变化, 需要看准时机利用冲刺或冲 刺跳躲过。当赫利欧斯的 HP 少于 50% 的时 候会使用EX技旋转雷电, 当一边的雷电将要 低于自己的高度时往较高的一处冲刺就可以 躲避掉。赫利欧斯使用这招时处于无防备状 态。可以利用锁定镭射炮尽情地攻击。和赫 利欧斯战斗因为没有墙壁和平台可以利用, 比较考验玩家实力。

卡的难度不大。但是由于机关众 多使得攻关过程比较麻烦。区域1中有很多下 陷奥地形。使用 MODEL·H 的空中冲刺对攻关 帮助很大。区域2开始会出现大量下落的垃 坝。在HARD难度中垃圾的下落速度会加快、需 要利用寒戟钢嘴的卧间缓慢能力降低蛀坝的 下路速度才能安全通过(之后的悬浮机关也 要利用到这个能力)

#### DOGO 乐神兀鹫 ----

(HARD 模式里主要增强部分:噪音干扰 能使十字键的作用反向并不能使用冲刺、释 放的杂兵移动速度加快)乐神兀鹫是一个相 当烦人的 BOSS,大部分时间会悬浮在空中, 建议使用 MODEL·L 战斗。平时尽量紧跟着 BOSS, 这样不仅可以进行攻击, 也能观察它 的大部分攻击手段。乐神兀鹫常用的招式有 制造杂兵和噪音攻击,杂兵由于HP的增加需 要攻击三次才能完全消灭,可以故意留下一

个杂兵, 只要不将其破坏, BOSS就暂时不会 再制造。BOSS在版面的一端长时间弹奏吉他

会产生出垃圾在 版面中扩散,躲 在另一版边的低 平台处可以躲避 掉。在BOSS的HP 低于50%后会使



用噪音攻击,不管三个骷髅音箱是否有被破 坏都会在另一边出现噪音干扰,被命中后不 仅无法攻击, 十字键功能也会因为完全反向 而无法使用冲刺。

## STAGE.

#### 

开始会有一股黑暗区域。 MODEL·P的攻击力在 HARD 模式中严重下降所 以不太推荐, 如果对 版面熟悉的话可以用其他 形态快速通过此区域。被压路机造赶的那段道 路可以使用MODEL·F双手套力快速通过。中 BOSS是电气蜘蛛强化版,由于战斗场景有墙壁 可以攀登, 对于躲避攻击有不少帮助, 多利用 ZX的空間奪可以快速解决

#### - MODEL + ZX -----

(HARD 模式里主要增强部分: EX 技能力 提升) ZX 的战斗方式和以往一样, 还是一直 追寄主角打。这里强烈推荐一个战术 在一边墙的最上方,BOSS也会紧随着攀登墙 壁,这时候跳跃到远处后,BOSS就会在墙上 使用洛克炮攻击,这时BOSS只要受到两次蓄 力攻击就会发生硬ijg。如此反复则可轻松实 现无伤过关。

# STAGE

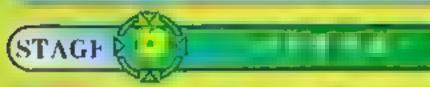
#### 伊禮明汗[門

(HARD 模式里主要增强部分,冲刺攻击 碰到特壁会进行反列。定型雷珠的数量增加 召唤的小老鼠数量增加到八只) 相对于其他



BOSS, HARD 难度下电殛 刺猬行动极 为迅速。利用 MODEL · A的 锁定镭射炮 轉把 BOSS 锁定 后在安全位置进行攻击是基本战术。BOSS的冲刺会左右反复几个来回,这时候也是很好的攻击时机,不要错过。BOSS的HP少于50%后会召唤八只出小老鼠对玩家进行干扰,要用双武器蓄力快速消灭掉,不然躲避的空间会变的十分狭小。

其实打电殛刺猬还有一个十分邪恶的打法。由于它大部分时间都在下面滚,那么我们就在墙上,等它滚完了立即下去放枪,放完后继续通过墙爬到上面的平台,如此反复……它如果在下面放电球,只要爬墙爬到顶就行。召唤老鼠则将上面的四只先灭了,下面的让它们自爆。一旦电殛刺猬跳上了中间的平台、就到另外一边等它下去了继续重复上述过程……



(HARD模式里主要增强部分。HP全满的状态下突进时就会发射冰弹 经常性的向前方跳跃)这位大叔在HARD模式里实力增强不少。特别是战斗一开始会有很大几率向前跳跃。相信此招式成为了很多人的噩梦。和中等难度不同,笔者建议战斗开始后马上使用 MODEL。F的蓄力攻击把脚下的冰块砸碎,这样能够取得更多的躲避空间。平时使用炽刃瞪羚的普通攻击可以破解齿轮、突进冰弹、冰块等大部分招式, BOSS 向前跳跃时马上切换成 MODEL。ZX,乘 BOSS 还没转身的时候利用空圆舞可以造成不小伤害。如果时间足够,阿修能够使用天翔斩接空圆舞的方式进行更大威力的追打。

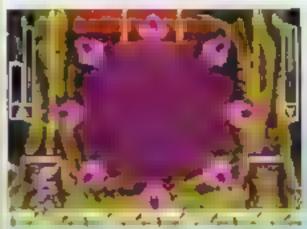
# STAGE DEL

#### 高篇特制

本关的流程很长,多利用MODEL·H 的冲制能力可以省去不少路程、在区域3中有 两条道路可以选择,建议走石边的针制地带, 不仅敌人少、也能节约不少时间。和关底BOSS 森林管理系统的战斗难度提升不大。加强的 只有树叶飞弹一个招式。如果使用MODEL·H 的空中冲刺躲避不了。那么可以使用类巢蜂 王的无限跳跃进行躲避。

#### 双子拍 犬

(HARD 模式里主要增强部分: 两只狗会 各自采取不同行动方式) 双子狛犬在中等难 度下就比其他 BOSS 强,在 HARD 模式下则更具有威胁性。两只狗会采取不同的行动方式对玩家进行攻击,但版面上方的攻击死角还是存在的,有耐心的玩家可以利用雷火蔷薇



子狛犬行动力下降的时间里利用MODEL·ZX 对其中一只进行集中攻击。破坏一只后不仅 可以避免双子狛犬使用 EX 技、同时也能使 战斗的难度降低很多。

# STAGE

## **美国火山**

在HARD难度里火山喷出的你岩散资 增加很多。这里是MODEL·L的天下,一路利 用他在水中阻力无效的特性会使攻关轻松很 多。尽量不要理会路上的杂兵、快速冲制通过 此区域。到达研究所内部后会有左右两条道 路供玩家选择,在边的道路致人分布比较密 集但没有即死地形。右边则是很多针制形成 的即死地带

#### 

普罗米修斯 & 潘多拉两人的实力并没有明显提高。战斗依旧推荐 MODEL。ZX,在两人出现的瞬间可以使用空圆舞攻击。普罗米修斯的地狱火焰推进速度有所提升,使用MODEL。P的苦无连发可以快速打消掉。最佳的攻击时机是普罗米修斯出现在地面后释放暗影剑以及番多拉出现在版面中间左右漂浮,此时有很长一段时间两人同时出现在版面中。可以使用寒戟钢鲎的能力减慢两人的行动速度并对他们分别进行追打,通常追打完一人,另一人的无敌时间正好消失,可以进行再次追打。运气好的时候甚至可以消耗掉一排半以上的 HP。

## STAGE

## 些無战器

开头流程还是传统的BOSS复活战、前面已经说过大致打法。而且现在拥有所有的能力、相对战斗会轻松不少。通往最终BOSS

的路在HARD 难度中变化很大、如果实在过不 去的玩家可以使用乐神兀鹫配合类巢蜂王的 能力慢慢推进,不过由于能量消耗很大、整个 过程会相当耗费时间

#### 最终 BOSS 第一形态 ————

#### 最終 BOSS 第二形态

(HARD 模式里主要增强部分:雷电锁定攻击的最后一击是瞬间放出四道雷电)大体上来说进攻方式差不多,雷电攻击的最后四道雷电击于要先锁定,可以乘机对BOSS的防护罩放几枪,将三道雷电的位置尽量靠近。在BOSS第三次锁定一结束就往边上逃,这样既能保证不伤血,又能保证攻击到他。防护罩消失后BOSS如果在版边使用巨剑时宁可不打它也要与其保持一定距离。在上城的攻略中漏掉了以下几招:

A 从天上砸下来大块防护罪碎片拼合成的 重估。她上相隔一定距离会喷出火焰——距 寓落点不要太远,等重估快落地的财候跳起 否则会有一段硬直耐间。

B 防护革碎片上下集中——先到版边,等待 财机成熟了冲制过去。

C 和防护革碎片一起到版面后方 释放两条 光线从两边部中间进行走击——利用目的空 中向上冲削超过。

## () HARD 推進達美術的 随意影响()

在世界联合政府本部、米海尔面对托马斯意味深长地说道,"阿尔巴特、那家伙、果 然也不能操拉 MODEL·V 的力量啊。"

"难道,你早就会料到这种结局吗。"托马斯惊讶地说着。

"哼哼,能操控MODEL·V的,也只有我啊, 阿尔巴特只不过先得到了那力量而已,不过 被失败作杀死,还是意外啊。"

"什么?"托马斯吃惊地望着米海尔。

"出来吧、各位,也该让这位联合政府的 最高权利者看着这个世界的不真实了。"随着 米海尔的命令。四天王出现在他的身后。

米海尔望着托马斯、意味深长的说着: "阿尔巴特有一句话是正确的,这个世界不得 不重失表过啊·····"

关于这段剧栖的理解。不用说,真正的稀后首脑不是阿尔巴特而是来海尔、Capcom也



## 全障減任另介绍

任务编号 - 任务领取地点各完成方式。 取得的美國 一 和基地 3 医肾接子的父亲对话:去森林神社 2 医拿花,得到后找 取刺 100kC 和 B 类道县 作用是令光束動可 委托人对话, 以抵消敌人发射的子弹 2 和基地 1 区 00 房间内的人对话 交出 定的 EC (从 100 到 500) 遇开房间再进入后会挖开一部分区域 3 和基地 1 区 00 房间内的人对话,去地下矿场 1 区寻找传说中的 按开量后一部分区域 鹤嘴镐,将到后找委托人对话 4 和地下矿场 1 区左上的人对话 - 荧 200EC 给他。 在1区和3区之间挖一条近路 5 与基地 2 区高处隐藏平台的小孩说话得到英雄衡章 之后和基地 取得磁盘 Q04 2区的レイ、ヲイナ这两人对话后再投委托人对话完成任务、 6 与基地 1 区 00 房间内的人对话、到基地 1 区左边篮球架边上拿到 得到 200EC 此后可以从此人处花 500EC 设计图后回去交差。 购买到一个一次性F罐

1		
任务维号:	任务领取地点会完成方式	取得的实践
7	500室城后一个房间内的人对话,拿到1000EC费用后到列车3区	得到100EC
	能补充E罐能源的房间内实东西,实到后回去交差。	
8	(完成第7个任务后出现)与00室最后 个房间的人对话 到控	特到 300EC
	制中心3区与里面的研究员对话后返回。	
9	(完成第7个任务后出现) 与00室最后 个房间的人对话 到本	得到400EC(之后章100EC到列车3区能补充
	部1区第二个大房间内拿中部的"不健康的树"(关系到A类道具。	E 罐能源的房间内买水桶 进入水中水桶则
	拿其他树也行 (但是只得到 EC )越靠后的越值线) 回去交差。	自动装满 水,给树浇水两次调查得到小果
		实,作用:是回复HP8格。)
10	与基地 1 区 00 房间顶上的人对话,到左边进入小游戏 需要在	保护好一个箱子得到100EC
	一分钟内保护箱子不被敌人损坏。	
11	耕 2 区中 BOSS 战后上方 小核的把空中的精灵抓下来	科到 100€℃
12	与消馆 BOSS 对话 到深绿塔 1 医左边的顶部摘取青苹果 拿到后	得到 2006〇
	回方馆交差	
13	与通馆内最里面的人对话 到高速公路 4 区石上角的房间内打快	#J ₹4 100EC
	速飞过的杂兵掉落项键。回收后拿去交差。	
14	与 00 房间门口的人对话 到控制中心 3 医顶部都是灰宝的房间	柳到 30060
	找到專型照相机。拿到后回去交差	
15	(完成上一个任务后出现) 与02房间, ]口的护士对话 进入基地	得到 2006年
	3区的绿门,用炎集蜂王抬起左边的鸟笼得到鸟型摄像机后回去交差	
16	与基地2这背个包的人对话,和基地3区的胖子对话后到先前拿篮	制 到 200EC
	格的冰箱内拿布丁鉛他,得到到车模型后回去交差	
17	在油田 2 区与下方通路(3内的人对话 使用户形态靠到最高处	得到 B 类。 西县 作用是下陷地形无效
	拿到扳手后下来交差	
18	与基地 00 房间内第一个 ] 中的人对话 到油田 1 医右下角的圈	利到B类。過具 作用是得到下有減慢
	定地点安放发情机。回去变兼。	
19	与基地3区域 1旁的人对话 到列车 3 区能补充 E 罐能源的房间	得到B类。跨具 作用是否冰上能够防胃
	中买第二本港而后回去交差	
20	与列车 3 区列车前的小女孩对话 到联合政府本部 2 区右上方变	利到B类L的具、作用是站在地面上不受
	成炎媒蜂王拿缸灭火,然后回去交差。	灰力影响。
21	与列车3区列车内的人对话 特得到的包拿给某地2区域一个拿	得到磁盘 O02
	昔书的人,得到確盘后回去交差。	
22	与森林神社3区一港市后门中的人对话,先到里面的房间消灭魔	
	物,再回来对话,接下来到各地消灭50只门中的那种魔物、油田	
	2区下面路线5只,上面路线5只,要用到双子 火箭分身攻击	
	高速公路1区路下方4只。其中左边3只,右边1只。上面的高	
}	台8只 使用炎巢蜂主飞上去 垃圾场2区老人所在房间门口有	9 类通具 作用是无敌时间加长
	10只,联合政府本部1区出口左上的门里有10只,浮游遗迹3区	
	右边的上方和下方处有需要用來牙巨蚵咬掉的砖块里面有10只,	
	先使用寒载钢凿时间缓慢的能力。让P吊在下面缓慢通过刺。算	
7.0	准时间后跳上平台变成冻牙巨鳄咬开砖块进入。	
23	与高速公路 3 区的 / 下对话 交出 400EC、	修理先前被中 BOSS 破坏的通路
4.1		(之后可以,在此进行比赛)
24	与垃圾场2区的老人对话。在垃圾场内寻找一个古代道具。	<b>创到加速器</b> (小游戏用)
25	女主角阿條特定任务 到由田 [ 区与用炎巢峰玉拉起来的 ] 中的	得到 2006 C
	人对话,到极寒流冰3区利用冻芽巨鳄能力打开道路,破坏掉最后	
	一个装置后到 BOSS 房间上方的房间内与人对话。	

# 全道異取得条件 & 效果公开

A 典道具		
道具名称	取得方式	道具效樂
插子	到列车1区找女售货员对话取得。	#P回复 4 格
- 次性 ε 能源譜	见隐藏任务6 需要花费 500EC 购买	rP 全恒 望
番糕	完成隐藏任务6后在冰箱里取得	HP回复 6格
小果实	完成隐藏任务9后使用水桶给树浇水得到。	HP回复 8格
干年糖果	到 NDS 系统设置里将月份调到 11 月。之后进入油	HP回复 5 格
	田3宮1F的房间內随机刷出。	
糖果	到 NDS 系统设置里将月份调到 12 月。在油田 3 区	HP回复 4格
	杆的房间内能離机輸出謎之礼物,把礼物送给基	
	地2区高处隐藏平台上的小孩得到。	

A 鉄道具		
道典名称	<b>建</b>	<b>遣</b> 具效果
面包	到 NDS 系统设置里将月份调到 12 月。在油田 3 区 1F	HP回复6格
	的房间内能夠机刷出遊之礼物。把礼物送给基地 2	
	区由父亲背着的女孩得到。	
<b>常月閉子</b>	對 NDS 系统设置里将月份调到 9 月。在油田 3 区 1F	HP 回复5 格
	的房间内随机剔出,	
西瓜	到NDS系统设置里将月份调到8月,在油田3区1F	HP 回复 5 格
	的房间内随机刷出、	
苹果	到NDS系统设置里将月份调到7月,在油田3区1F	P回复日格
	的房间内随机剜出许原卡。将此卡交给基地 04 房	
	间内管传送机的研究员或 00 房间内的女骑士后得到	
赏花団子	到 NDS 系统设置里将月份调到 4 月 在油田 3 区 1F	HP 回复5棺
	的房间内随机剔出。	
压岁钱	到 NDS 系统设置里将月份周到 1 月 在油田 3 区 1F	随机得到 定量的EC

□ 供道具		
進具名称	取得方式	道具效果
7 (-	完成隐藏任务17	角色不變下陷类地形的影响
フロ グ	完成障截任务18	角色單個目的下滑速度減慢
171 "	进入基地。区的域门后和里面的猎人对话购买	受伤射候产生的硬造时间减少
1612	完成隐藏任务 1	使用光束剑攻击可以打消敌人发射的子弹
スハイケ・ウィット	完成隐藏任务 20	角色不登风压的影响
スルイケンドイス	完成總裁任务 19	行走在水面上不会打骨
エクステート	完成隐藏任务 22。	登伤时产生的无敌时间加长
足球	到NDS 系统设置里将月份调到6月,在由田 3 区	双子狛犬錦出的飞镖变成足球
	15 的房间内随机刷出	
武士兜	到 NOS 系统设置里格月份调到5月 在油田 3 区	资料成集性角色的候攻击力+1
	IF 的房间内随机刚出	
職法南瓜	到 NDS 系统设置里将月份周到 10 月 在油田 3 区	属性政律。造成的特殊状态特级时间但长
	) 的房间内随机刷出。	
恶魔炮	到 NDS 系统设置里将月份调到 2 月 在油田 3 区	Model A ZX的B8弹攻击力+1
	1F 的所可内随机刷出。	
人抓	到 NOS 系统设置型将月份调到 3 月 在油田 3 区	变身成女性角色时候攻击力+1
	1F 的房间内贴机>B出	

## 全磁震获取资料一览

単金関ラー	14	- 注释
BL1	<b>湖:人有兴</b>	805。战后教人的居间内
802	<sup>27</sup> u ± α x 3 ⊠	<b>浩上</b> 。 後明显的位置
803	20日本立文318	B02 磁盘后的不远处。董身成唐婧飞上去
1044	タキのイセキ1区	利用双尖的分身取得
805	ェートロールセンター4区	BOSS 截后的房间
806	・ラーキャンプ1区	00 号房间的展顶
807	つかんの流泳4区	BOSS 維后的房间
	スクタープ3, 3 场4区	BOSS 故后的房间
609	レスオッズ本部1区	温房间的左上角
810	ゆせ、列车2区	第二关的火车上。在后面一个BOSS门的上方
811	キャの研究所4区	BOSS 战后的房间
812	マイウェイ4区	打完 80SS 后的右下角
813	八千十万七年区	BOSS 战后的房间
B14	なそい研究所 4区	在右上方 6 罐所在房间的门口(先将所有电池打进电池仓)
11 M	なぞ、研究所 3 区	一路过去就能看到
816	トゆうイセキ4区	BOSS战后的房间
B17	1、水水、肠2区	BOSS 战后的房间
B18	んじょりタワー4区	BOSS被后的房间
E01	タキのイセキ3区	拿到E30后,继续往下走。从右边离开。接下来往右边走。路上的两个门别理
		它。下一个场景的石头是可以用枪打掉的,MODEL·A的 BB 弹就行。打完之
		后变成水母 算准时间冲割过去、之后的"积钉子只要用1就能比较轻松地通
		过、再过后 点的钉子需要用水母的时间减慢来通过 磁盘就在下面。回去
		的路在右边,同样需要用到水母的时间减慢。

磁盘接号 -	直接	- 注釋
£02	かゆう「七キ之区	利用性的空中冲刺进去
E03	ういせき場3区	一路过去就能看到
E04	、1オラボ2区	先用蜜蜂将两个档住下面路的障碍物拉起来,再从下面进入得到
E05	タキのイセキ1区	左边门的上方
E08	コントロールセンター2回	一路过去就能看到
E07	ハイウェイト区	通向2区门前的水下
E08	ゆてん18	中前部分用日碟上去
E09	レキオ. ス本部2区	拿 E 罐建筑的右边有个红色的"电梯"。上去后跳到骨板上,直接到磁盘所在地
E10	ゆでん3区	<b>新星面的一个房间</b>
E11	17 1 才 7 我 2 区	在 处席要利用蜜蜂拉起的坑道 从外面可以看到2颗小型水品的地方
		从该地进去是一条单路线,很容易发现
£12	なその研究所 3 医	拿 E 罐的房间, 门口
F13	レギオンズ本部「区	BOSS门前左上角处
E14	バイオラボ2区	一路过去就能看到
E15	しんりょくタワ 3区	沿着舞蹈时会断裂的柱子右方跳上去即可取得(推荐有P或L的时候去)
E16	しんりょくタワー1区	沿着外围的麻条爬上去
E17	ふゆうイセキ1区	上方的平台上。 变身成曲横爬上去
E1B	スクタップおき場り区	一开始的分支往上走,有个门。磁盘就在攀面
E19	ゆてん2区	<b>装备轻浮身体芯片后变身成构铜度过去</b>
£20	スクタップおき場る区	第一个场景的左上方
E21	ごつかんの液水2区	打完中 BOSS 后往上,想冰飞蛾的右边。用 刺猬钻进去拿
E22	. つかんの液冰し区	从下面近距离跳起打死杂鱼后落下,接住即可
€23	バイオラボ4区	从最上面开始往下涨,赎序是右右右左左右左
E Z4	ゆてA3区	发电查中
E 25	ごつかんの液体1個	在旁边有冰的一个平台上,从后面往左跳
F26	コントロールセンター2区	一路过去款能看到
E27	バイオラボ1区	水中。在水槽推左边的位置
F28	ゆこん2区	一并始先用下从板缝处跳下去。在通往上头的 1旁边用双犬的分身命
E29	しんりょくタワー1区	一劫往上你能看到一个门。在门里面
E 30	タキの(セキ3回	使用类酶飞过去器石头
E31	10 1643E	利中央 用日空中冲刺进去
E32	しんりょくタワー3区	打倒蜘蛛后往上爬,跳起来将钉板打开后纵接下来了
E 33	コントロールセンター1区	一路走过去就胜看见,爬进去拿
E 34	しんりょくタワー1区	打倒 BOSS 经过传送,往右边传送点的路上
E 35	*・セを納る区	被压路机追赶的路上
€ 36	ふゆうイセキ1区	比较靠下的位置,变成蜜蜂飞过去
E 37	ゆそり列车3区	传送带上方 将敬诉了爬上去
6 38	しギオンス本部2区	坐滑板棒碓邻一块玻璃后下来 从另一线出来沿着左边将下去
639	スクタップおき場2区	三个连看房间中的第一个
640	コントロ ルセンタ 3区	途中的一个 ] 里面
E43	バイオラボ1区	水下。需要变身刺猬进去
E42	レミオース本部2区	第一次坐骨板处往下滑 通过下面的平台。爬到右边建筑物的上方
E43	レギオンズ本部4区	一路走过去就能看见
E44	ゆそう列车3区	用鳄鱼咬开降码物
E45	さいせき場3区	在制上面、沿青墙得到刚好拿到磁盘的位置后立刻往上攀
E46	タキのイセキで区	在2区左上方刺地形的内部,先用P开路
E47	タキのイセキ3区	<b>刚进入的门旁边的瀑布边</b>
E48	レダオンズ本部4区	一路走过去就能看见
E49	ハイウェイ1区	在下面、先打开开关。在左边用双大的分身拿
E50	スクタッフれる場3区	几个通过开关移动的平台中央 用甲飞上去 再使用双狗取得
M01	ハイウェイ2区	第二个平台上
M02	コントロールセンター2区	一路过去就能看到
M03	タキのイモキ4区	中 80SS 战后的保存点旁边
MO4	レギオンズ本部2区	打倒那只巨大昆虫后落下来的地方
M05	さいせき場1区	过关后到I区左上进门。交线后出去再进来,深入得到
M06	ハイウェイ3区	中 80SS 战后的路上
M07 M08	ごつかんの流水2区	変身成寒戰钢當特利頂上去之后前进一些得到 (2011年)
MO9	しんりょくタワー3区 さいせる場4区	打倒蜘蛛后的门外(量上型)
M10	ゆてん2区	一路过去就能看的到 打倒中 BOSS 后门的上方
001	ゆてん4区	打BOSS 的房间中
002	ゆそう列车3区	车中的人给你一个包 交给猎人基地 2 区的某人换到 个磁盘道具
	1777.00	交给3区刚才那人即可
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

被查纳号	- EVE	— 注 <b>罪</b>
003	レキオンス本部3区	传送点的房间里
004	ハンターキャンフ2区	先与高处的一个小孩说话,可得到英雄谦幸。与本区内所有人对话一次后再找
		小孩说话就能得到
005	ハンターキャンブ2区	从左边的墙上掌上去
006	ハンターキャンフ3区	其中的一个房间内 使用 A 的 GIGA ATTACK (接 A 发动)
007	ゆそう列车3区	可以传送回基地的房间内

## 迷你游戏介绍

#### (株字が)ホスタがーター A ++++ ◆

与基地 2 区域右上红门旁边的人对话后 开启。游戏方式和〈俄罗斯方块〉类似,通过 横向移动尖头向下的水晶便尖头向上的同色 水晶处于同一直线上,这两个水晶之间所有 水晶会被全部消去。如果水晶中间有铁块,则 会形成陷挡。消去铁块的方去是利用铁块进 行相互抵消。



#### 

男女主角通关后出现的BOSS RUSH模式 (需要EASY难要以上)。这个小游戏是以初始 16格HP加上两个E能源解挑战中等难度的全 BOSS,按顺序依次是炽刃瞪羚、寒戟钢鲎、 雷火醬癥、乐神兀鹫、炎巢蜂王、冻牙巨鳄、 电極刺猬、双子狛犬、阿特拉斯(F)、夏纳克(P)、赛提斯(L)、赫利欧斯(H)、梵或 艾尔(ZX)、普罗米修斯和潘多拉、阿尔巴特 (第三形态),由于是连续的15战、因此难度 还是比较高。

#### 

通过サバイバルロード后出现。这个小游戏是直接挑战BOSS RUSH里出现的15个BOSS中的任意一个,可以随意选择难度(根据你所选择存档的难度)来挑战,适合玩家用来研究BOSS战的攻略技巧。

#### ウイズ アドベント

任意主角任意难度通关后开启。这个小游戏分为三部分、第一部分是从上解慢慢张开的部分通过观察来猜测16个BOSS的外形。在剩余13次的时候进入第二部分,此时屏障完全打开,BOSS的外形瞬间闪现。在剩余6次的时候进入第二部分,是由放大的BOSS逐渐缩小来猜测形态。

#### 42-48-9-4 3-4-C

任意难愿通关后得到的 C版(各克人)风格的小游戏。EASY难度通关得到的只有一个关卡,中等难度通关得到两个关卡,HARD难度通关得到三个关卡。三个关卡的BOSS都一样,只是地形和招式各有不同。

## 〇 湖及海道中市(1) 独行的小游戏

- 1、在基地 3 区右上方有一个士兵、说话后进入旁边的门可以打杂兵。1 分钟内打 100 个以上能得到 EC。
- 2、高速公路 3 区有一个士兵,他会叫你拿一定量的钱修路。修好了之后可以在这玩赛车小游戏。第一场很容易取得胜利。第二场路上有能让车子减速的火焰。第三场需要利用任务 24 完成后取得的加速器才可获得胜利。胜利后得到一枚徽章。之后还可以进行比赛,胜利得到 EC,失败则回收徽章。

## 关于申请攻略中的几个错误更正

在68辑的攻略中 由于笔者的不细心而产生了几个错误和疏漏,在此 发布更正信息,并为由于我们的疏忽给各位读者带 来不便而造款

- 1 由于在中等难度里 普罗米修斯的招式 A "地狱火焰"威胁不大。当尝试过HARD后才发现用 MODEL · P 打消火焰的方式比 IMODEL · F 更加保险。
- 2 乐神兀鹫的蓝力攻击是利用吉他攻击而不是短距离升龙拳。
- 3.赫利欧斯的攻击招式遗漏 EX 技、最终 BOSS 第二 形态的招式遗漏了三招,本文中已经进行了补充。



集版 Time Ace

顺利完成一遍游戏后便能开启火力强大但速度缓慢的星之战机。

SimCity DS

在游戏主菜单中, 选择"傅物馆 (Museum)"选项, 然后再选择""臂程碑收集 (Landmark Collection " 选项,接着输入各种态好便能开启相应的具有里程碑件质的建筑。

A think out of the same.
大教堂(英丽)
划载门(法国
高质量(日本)
大本钟(英国
城堡(任天堂
物"位堡门 德国
柯伊特塔(美国)
巴黎古监狱(法国)
集仓大保(日本)
江户城(日本)
埃菲尔铁塔(法图,
酋部之门(美国
中央车站(美国)
大金字塔、埃及,
圣索非亚教堂(土尔其)
赫尔辛基大教堂(芬兰)
姫路城(日本)
荷尔斯峰 ](德国)
独立会徵(美国)
态奖逊纪念堂(美国)
国民大会(日本)
島瑞寿斯公園(美国)
林肯纪念堂(美国)
利物大厦(英国)
累尔本板球场(澳大利亚)
都市大教堂(英国)

_
kipting
gaugin
kawabata
onwell
hanafuda
gropius
kerouse
rodin
m shima
shonagun
camus
twain
* scott
mahlouz
atalurk
k vi
hokusai
duter
mikingje
thompson
soseki
hemingway
melv. le
dickens
damemelba
austen
allende

富士山(日本)
<b>多形被注"排刑</b> )
朝戎董母院(法国)
芝加西
马德里复答(西班牙
巴黎松斯蒙 表聚
2000年6月
亚历山大灯塔(埃及)
九世王御苑(寮国)
国会大厦、德国。
圣宗教罪党、西班牙)
13 A 3 A
医主体及通路的 美国:
<b>建筑市区和</b>
圣保罗大教堂(英国)
圣巴窩養等 養養關)
圣史蒂芬教堂(澳大利亚)
自由女神像、美国)
斯德 极京赛空解 消典)
超
泰姬陵(印度,
伦敦塔(英国)
特拉法加广场(英国)
联合国大厦、联合国)
国会山(美国)
华盛顿纪念碑(美国,
威斯撒斯特教堂(英国)
白宮(美国)

httpshige
beethoven
hugo
bunche
cervanies
daum ar
callas
zawa I
pho
goothe
dal
tion to
pauling
haykai
de†ae
toistay
mozart
pollack
bergman
bradman
tagore
maugham
loace
amnesty
poe
capote
greene
steinbeck

莫埃斯像(智利)

#### PSP

## **托珠Z 東面置会2**

#### 美版

Dragon Ball Z Shin Budokai 2

#### ◆ Loading 时也能玩

本作与前作 样,在进入游戏前的Loading 画面内也有逐尔游戏来供你打发时间。按方向键或 x 、 / 、 就会听到各种不同的攻击音效。另外用、或户配合科杆向相应方向移动,每连续移动 8 次(以左上方次数为准。失手了会重新, ) 会出现"界王"LOGO。16 次后会变成"悟"。24 次后会变成"魔"。不过在这么短的时间内移动24 次有点困难,相信很多人都在变成"界王"

后就已经进入下一个画面了。这里有一个方法,就是在进入Loading画面的把UMD弹出(玩正版 UDM 或用 UMD 引导的都行,用免UMD的可以把记忆棒拨出来。这时Loading画面会 直保持到你把UMD 事新插入 PSP时才会进入下一个画面。"悟"或"魔"的标志就能轻松看到了,当然还是要有节奏地把移动次数提上去才是正道啊。

提供 上海尾花

#### 1 3

黄胨

49

Rainbow Islands Revolution

在故事模式中,首先需要收集全所有的 7个宝石,方法是:当你在每个世界中击败 BOSS后,便会出现一颗巨大的宝石。在正 常世界中收集全这些巨大的生石后就能出现 隐藏的3个世界。以下是如何开始隐藏人物的方法。

Mike

完成所省10个世界并得到所有宝石

Violet

使用Mike完成所有10个世界并得到所有宝石

#### 企工推

本书"日本紹会为大家加入NUS的网络培养工艺》是修改广艺。即应证的广广总》指编证,两个自己的ent Code Editor》,亦非,"知e" 菜单中的 "Add game" 亦加一个放戏过口,由了自"Add chent" 添加能能手指,编程的全手指定需要使用。"如如te(2)16"按钮将金手指,流加型数据库印。然后将每个的数据库命名为"usncheat dat" 放型 15 年中的"system"目录下即可在进入游戏主流程证用。

#### 日及

碳かせて!ちひロボ!

#### Game ID: AJBJ c3850e69

02386CE0 00000064

94000130 FCFF0000 02383CD4 4479C000

02383CDC 4479C000

D0000000 D00000000

02383CD8 | 47C34F80

02383CD0 | 0000270F

#### 0 80

どきどき魔女神判!

#### Game ID: A3BJ ec17ce27

12217A36 00000200

94000130 000003FB

D2000000

222170B4 00000064

94000130 000003FB 222AD150 000000DC D2000000 000000000

THE PARTY OF THE P

\_\_\_



Capcom 于7月21日在秋叶原开设了〈俗物猎 人》周边商品专卖店 "Monster Hunter Shop". 这家店限定要季营业,即开业计可只有一个月。

扯到这个店的开张, 免不了又是对"(MH)系 列"的一番歌功颂锶、反反复复几句中心意思相同 的活写多了自然生灰, 在此省略, 先让我们来看看 开张首目的情况吧。

东京时间7月21日上午10点45分,店铺门前 就排起了60人以上的长队。而此时距离正式开张还 有15分钟、随后又陆续有FANS加入等候的队伍。 也有不少人当场跳打开PSP联上一两盘的。

11点, 店门正式敞开。 首日陈列的商品以猎人 工棚和海展上门。同时为了刺激消费、当天前,100 仿购入商品的顾宫可以获得特制做拿一权。



吉祥物一般的猫咪。





▲这两件就是第一天的主打商品「恤和海报了



家虽然内心急切需要 却只能远远观望。



▲某些高价商品也不能说没有人气,但由于价格因素 部分玩 ▲女性玩家也可以在这里找到不错的目标 白猫 無猫和小猪 的毛绒玩具都制作得精致可爱。请留心左边货架最下一层、这 两只小猪可是和游戏中保持着1:1的比例哦。

## 田 17 田 竹 田

系列的企划人小岛镇 太郎也于升业当天来到现 场。他坦言自己在每次活动 前都惴不安,生怕客人们 会有所不满。不过看到当天 顾客们的反应后,自己也总 算松了口气。小岛还表示 说,"这些周边商品其实也 是《怪物猫人》世界观的一 种延伸,和游戏一样,如果 大家能够在触碰到的一瞬间 发出'啊,这就是《怪物猫 人》一的感叹,那么我的 内心将非常喜悦。"



当和会场前联机游戏的玩家们会面时, 小岛也差出 (Min) 的 大魅力所在, 那就是该条列被励的是玩家之间的合作, 而非对战。大家在玩游戏时如果能在今受游戏本身的条修乐, 哪外增进相互的友情, 那么这款游戏就真的是物超所傻子。





# 经典! 历史十大最强游戏控制器(手柄)

由热心玩家所整理出来的世界上最强大的游戏控制器,作者其实原本非常想用"+大最强游戏手柄"做标题,但最后还是觉得用控制器比较妥当。以下评选从造型 功能作为基本参考,并以倒

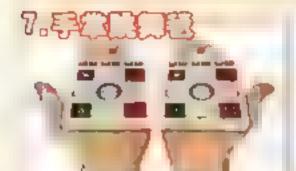
数的方式来介绍。 10。用PGY写产了

▲是不是有点眼點? 选型上与 任X堂的手辆有点相似 但这家 公司 声称 没有 抄 養 任 何 厂

▲该设计果然强大。先不管外形的"华丽"程 家 \*\*\*

度 光是POA的运算能力加上PS2手柄的"便 接"操作性就是以让使用者狂汗不止、①。「FOELIT STOCK OOTIGTO COOT

▲专门拿付对虚拟火车驾驶游戏而特制的 仿真控制台 也真够复杂的 非 般人能 控制



▲跳舞机會经可謂是風靡全世界 而这款只有手拿大小的控制器可以让你用手"跳舞"。感觉比键盘 操作要难



▲柏青哥的控制器? 赌博是不好0 我们就无视了吧。



▲果然很小 和硬币对比一下就知 进了。



▲创意是不错 不用怕失夫坐费打游戏而变发胖了。不过我估计这位老兄也只能玩玩赛跑游戏吧?

▲这是和那个量小的 NES 手柄的同葉子极端 形态。看来这几位老兄 也是花了大力气才做出 来的,厉害:



▲《生化》粉丝都知道这个玩意。为《生化危机4》而特制的手柄。这个卖相绝对能让你周围的玩家朋友们吓一跳。

▶ 不愧为最强之游戏控制器,这个《死亡火枪》专门控制器 有着外星生物状的造型、别说玩了,我连续都不敢摸 实在 太恐怖了。





# J-Meeting Beijing 2007

日本国际交流基金会北京事务所和音乐产业文化振兴财团,于7月28日在中国北京召开音乐活动"J Meeting Beijing 2007",这是一次以日本的动画音乐为主题的演讲会。日本动画片从上世纪80年代开始在中国的人气急剧上升,国际交流基金欲以演讲会和音乐活动的形式,来加深中日文化交流。

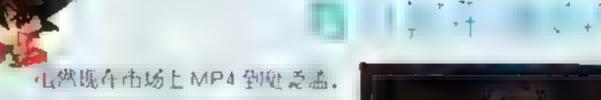
动廊关联活动在中国的另一座文化城市上海 举办过很多次,但在北京却很少举行,因此这对北京的日本动画爱好者来说,是一次推得的机会。



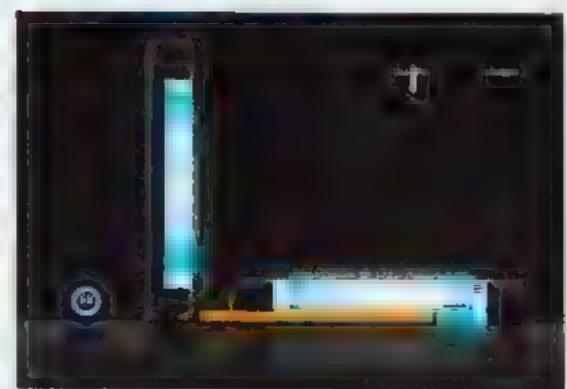


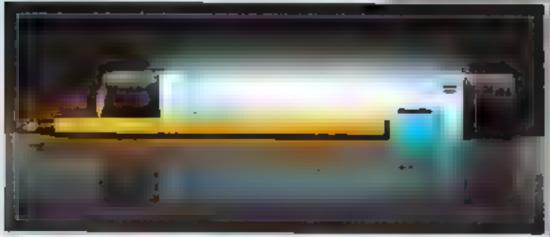
在活动中的演讲会上,作为动画制作公司Gonzo和站画音乐经营管理公司Future Vision Mus c的社长藤田纯三将进行演讲。其演讲的内容是在中国也颇有人气的"〈机动战士高达〉系列"的相关制作秘事,结合音乐与画面的演讲会给FANS带来了前所来有的享受。

间时,此次动画商乐活动还特别调来署名声优牧野由依和音乐组合"树海"。牧野由依除了赛唱过〈翼 年代记》的主题歌以外,同时还担任该作品女主角——樱的声优。"树海"则创作了人气动画(Fate/Stay night)、《武装炼金》等作品的主题歌,在业界非常引人注目。



也然现在市场上MP4 到处更温。用户SP听音手的也不少。但是可总不能老带着那么大个的东西到处强趣。你说"iPod Shuffe"中那玩學儿已经推出那么久了,而且要追求音质的声。MP3 格式还真不够地道。来看看这饮时尚又漂亮的笔形随身近MJSIpen DAP吧,不再是方方正正的蓝色环形放晶显示,全质量的音源录入与转换。绝对一级棒。可惜这款概念产品的上市日期还不明了,估计图内暂时也不会有代理。











·一点米格:让我们先来看看这架"结天ኛ D. 山"战机,它曾在第一次世界大战中取得了很 多焊堆的过绩。啊、那漂亮的机筒实在是让 人沉醉」

站 ……这是战斗歌吗? 不行。我 和果糖的居在完全不一样。(T\_T)



近法 雅上两,都连续把其图地查借给字轩"捣 差 医自身支持皮肤按接口味,有情采结同学来和 我们分享一下他的美国收藏。

永格: 谢谢文家祥琦! 太家都知道,求格我是军 事控、最喜致战斗机、那会属的痛痞、冰冷的完美雨 我和强大的健康感, 实在是主体了!

随端(汗);等等。你不是要给我们来那么重口味!



下一: 本格 还有这 架二战中期诞生于强国的 BP109F战斗机,果构了当时最先进的"截姆勒 DB601E"型黑动机的法机型以绝对的结度优势维 护了当时的天空需备线位。

第二月秋州干·越可量 的战斗机MM。保操你说的 兹包冰冷……

≢野 我只看MM、唱唱。

我们强烈要求米 格爵大众联先看图:

-- \*\*格 (@\_@)不----不是吧,这----

这案同样来自您图的战斗机···· MM. 有着与 外表相同的优越性能……



公司 \$P 供干: 唱, 这条图片的上电方式我很喜欢、不错。

和, 好想收益一个。

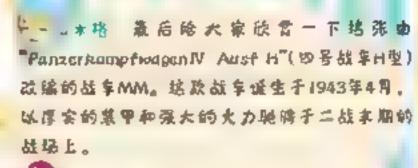
字符: 哇,这个战斗机MM很酷耶,这 是什么战机? 苯格?

(自 不准罢工! 不过, 你要 怎么介绍就怎么介绍吧。

来自日本的……(以下省略1000字)

众人 真例寸进尺。





地分享美田?

数数3. 下次准果和我们"正常" 第1907



花费近万元的价格并来一部资料。其实 中心而论。Phone的功能并不出奇。但用户实一部手机的推 因在证券非是为了功能。看来,苹果渐造就的已经不是一种产品 而是一种文化

**YOLAS** 

## 国产3G迈向HSDPA

而近召开的"中国通信标准化协会无线通信技术工作委员会"会议上审查通过了国产3G标准TD SCOMA的HSDPA标准卓察,这意味着TD-SCDMA将全面应向HSDPA,HSDPA是指温速下行分组接入技术,并非全断的3G技术,而是在现有3G技术上的改进。HSDPA和3G的关系好像GSM与GPRS,GSM为2G技术,GPRS是GSM技术的燃烧,被称为2.6G技术,所以HSDPA又被称为3.6G技术,HSDPA由于采用多倍通传编方式,数据的传输速度可以达到2MbDs。解值可以达到10MbDs。经过进一步优化后,甚至能达到50MbDs。日本的DoCoMo以及韩国的SKT等运营商已经在格殊在现有3G网络的基础上开通了HSDPA服务,并须得了成功。

ID产 TD-SCOMA 截止人足线的地方模型于传输定的缓慢。TD-SCOMA 目前的传输操管是 384Kps,仅仅

是例例这称而已。与已经支持HSDPA的WCDMA、CDMA2000其他3G技术能达到的2Mbps 速度相比。可 出蜗牛一般。国内联两的CDMA1X单已能达到156Kps 的速度、移动新开质的2-76G FDGE 网络速度甚至能达 到300Kps以上。从速度来看。TD-SCDMA毫无优势可 高。3G网络中、速度使关键、视频电话、网络游戏等服 务全依额更快的速度。既然 TD-SCDMA 的速度慢,服 另与2-5G网络一样。这就让人产生一个短问、大雨积机 设 TD-SCDMA 网络的总义何在2 煤 直仅仅因为它是国 产标准2

其实早在2005年,国内厂商就开始研究TD SCDMA上的HSDPA技术。但由于相关标准迟迟不出台,30 网络建设又超越无期,导致进度级博。TO SCDMA的HSDPA标准单等的通过无疑于为TD SCDMA的建设带来了一般有损。期待这个迟来的标准作为国产30 发展建设有明直路。

## 《影影》。1955年

电上海美峰数码开发的手机网络《开天Q传》等 7

月27日上午11点开始正式内别。 游戏有着丰命的系统要靠,远家 可以组队战斗,并目能够选择组 的战斗、回合战斗两种不同的模 式,还可以使用不同的通具打造 出全新物局。内测版比起前段的 可难生的片花版角子很大变化, 删慮更为精美,操作更加人性 化,并且加入了新的功能。蒸戏

它方网站也已经正式上线,网址为http www kte com on。 点欢的朋友可以登陆下载客户部

## 《原宠山》新系统推出

手机WAP(价格(摩·/1)于7月下旬推出游戏乐园。

相广播站两个新系统。始 戏乐则中为玩家提供了 特数字、修钱树、魔去中 宽吻黎相馆等迷你养戏。 广播。一样人略一样长 ,并不是一人所取得或称。 等以及是特世界里带所 。 1、万军一人所取得或称。



等如于美力的人用手机管、并+tto

war mate

**顷**, 新进入游戏。

## 

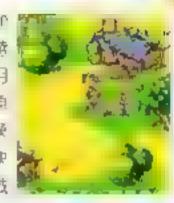
(大朱承侠, 风云再起)新城推出以来受到众多玩家的幸亏。原有的六组服务器已经爆满。为了满足玩家们的常宝,运营商粮满安精决定于7°119日再开通一组服务器。新瓜开放的同时,将战率优入家国旗护系统,除货工按 144 数字键会进入密码保护界面。玩家选择问题并填写内容、如果以后至记密码。可以凭填写的内容找回密码。现在填写的归保护问题亦能够证券。张 经经分工作为交款



### 《海神世界》乐服有奖

邦邦的新网游(海神世界)终于内观完毕、并在7月 戏币的系3日开放第一组报务器,正式与广大玩家见面。为吸引更 31 日发表 多玩家投入到游戏中采,郑邦特在智斯举办多种有奖活 助文章的动。只要于7月3日至7月31日期间注册成为《海神世 归500颗果》会员的用户即有机会参照特奖 获得还是证人证 铁密链 机、PSP等多种奖品。7月3日至8月3日中午12点,凡 1游戏吧。

是建二年会并 1成军数。可以到一个名以上的第主。即可获得1000万游戏币的奖励。另外,7月3日至7月31日发表与《海神世界》相关的原则文章的朋友还有机会在游戏中获赠500颗钻石。喜欢捣战的玩家,快快客能"ttp gow par g cn 下载游戏吧。

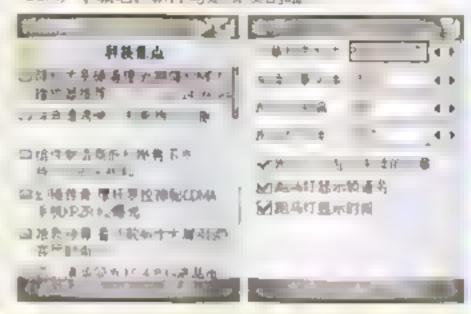




## 用抓賴RSS阅读器初阅RSS頻道

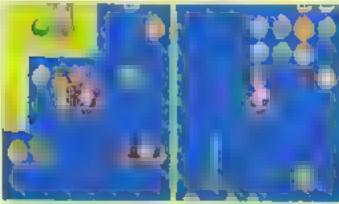
RSS又称聚合内容,通过订阅RSS顺道,用户可以很方便的秘取网站都新内容。随着搜狐、新浪等越来越多的网站开始支持RSS,RSS软件也遍地开花。本次我们要介绍的是一款运行于windows Mobile 警察手机上的 RSS 软件——抓鸭RSS 阅读器,像够让我们在手机上例承服新鲜的网络内容。抓鹅RSS阅读器拥有强大的 RSS独通管理功能,可以很方便地导入、导出RSS频道,他成了 RSS 管理中心,内端上于个常用 RSS 频道,方便用户订阅。通过 GPR SM 增少新RSS 内管的费用以一种用户订阅。通过 GPR SM 增少新RSS 内管的费用以一种用户订阅。通过 GPR SM 增少新RSS 内管的费用以一种发厂商也处到了这一点。 加牌 RSS 阅读器支持使用 WI 一个无线网络更新内容,如果你的手机本支持WI FI,还可以通过 Active Sync 方式,让手机连上可以上网的电脑来更新内容。抓把 RSS 阅读器对下线的内容和阅片会进行优化和压缩处理,几份测览速度,另外还支持两

马灯功能,可以在手机实施上以跑马灯的形式显示散新内容。喜欢的朋友登陆官方网站(http://www.zhuae com)下载吧。软件可是免费的唯

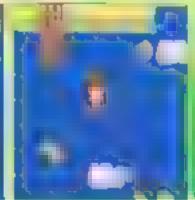


# 師游上线

拉网络戏 手机网络 诺基亚 \$60 系列手机 像托罗拉 V303 E398 V3 L6 常尼爱立信K506C K700C W800C等 明华丰质价场 画面一般









岩黎數码

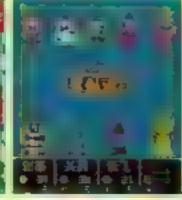
RPG

诺基亚 \$80 系列手机 / 康托罗拉 V300 V501 V3 L7 常尼爱立信K750C W800C W810C等 经典历史故事

画面粗糙

"《三国通义》系列"手机游戏、玩家要助演关羽手持高龙佩用力斩 颇是谁义且。其九关斩六路。游戏红云云。 多一场写 出场人物测达型 5 多是 刘备 张 1、鲁栋等知名为主人物称"广西智量场,是些人物还完成 为无利的盟发 本作战斗采用上 下心的,陈子弟只装备提开能力外 55 家还要注意使用不同兵种进行配合。













其头 GBA 主顶在 基体输包 大馬

游戏的乐趣已经很难 了,但是小游戏倒是 不少,比如这个(为是 代牌 52 ) 就建个比较 耐玩的棋牌类游戏。

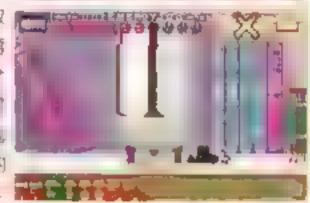


鸟语纸牌游戏原则制作而成。比起普诵代牌,它不 仅内容更加丰富而且更有意思。除了与不同等级的 CPU对战之外,游戏中还带有胜战模式、时间模式 以及一个纸牌接龙的小游戏。如果你有GBA连接线 的话,还可以同时与4个人对战玩。不过如果你对乌 增纸牌不太熟悉的话,玩之前最好还是先去网上香 下游戏规则吧。



上锅介绍了近期 迪士尼的热门动画(小鼠大 圈》,其实梦工厂也曾经推出过一款以老鼠为主题

的风画, 成了以 编队。吕电观游 我也登出在了全 中台上 24域是 ,并,水子 , 状,毛, 是属出阶故事的 (民名允积。).



虽然没有NDS和PSP 版源序的3D函面,但是GBA 族的黄芪的智慧。点长5克看物水、甚至小加入了村 耳他版本不相同的原 创关卡、操作部分也流畅服 手。看来国外的朋友对GBA的热桶也没有太大的减 E III.



#### 游戏中在密码模式中输入以下密码就可以让其生效

无限生命模式	1MM08T4L	
睡眠模式	SH33P	
无限子弹和罐头	BYLLITZ	
初始道具增强	G00D13\$	
敌人更有攻击性	G3N1V\$	
观看制作者名单	CR3D1TS	
关卡代码 Lavel 1	p4rm(dd5b)	
Level 5	pvymzwq 49	
Lavel 10	XVPS9DJF15	
Lavel 15	T9FVCZNT+W	
Level 20	744LTH10S	
Level 25	C5V1PKW9M9	



#### 游戏中在密码模式中输入以下密码就可以让其生效

井启短片	NSYS
制作小组说明一	WSYT
制作小组说明	JSTF
开启音乐模式	SOMO
性格判断测验	MIKST
开启音乐模式	SOMO
出现密码功能的说明	AAAA
神宮寺一郎的背景介紹	SYKC
御苑洋子的背景介绍	PRTN
熊野参选的背景介绍	OTMD
池内春菜的背景介绍	META
大河原哲司和佐藤亚希的背景介绍	H K8

由于游戏的流程 比较长, 所以这里只 将重点部分给大家列

出来:

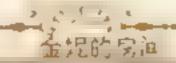


小手發星的星子

按下B键后出现魔棒,移动到地上的桌子,然后按下A键使用魔法。 开始后玩家要根据 屏幕左上角的提 示,不断地按U键



或R键,让傻傻的麻棒保持在魔法圈的中间,才能增长右上角的魔法完成值,完成僵填充满后就可以样放魔法了。



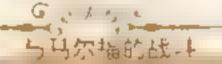
对着房间里的火护使用魔法。屏幕左上角会不 断地飞出火种,这时候需要上下移动魔棒接住火种 才能增加魔法完成俑。

# **搜格于苏莱夫学校的食堂**

对着夫上飞的魔法书使用魔法,进入魔法鹿面 会出现三个火球,等其中一个火球要大后,将魔棒移 动到火球上点一下就可以增加魔法完成值。



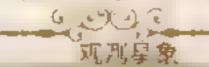
选择与提示相同的药物,根据一定数量,按方向 键下扔进锅里。然后按A键吹气,让火烧净更旺,再 按L键或者且键搅拌烧锅就可以了。





进入战斗后, 左右方向键为选择 敌人,上下方向键 为选择曝去。确定 后,麻果左上角会 出现 排指令,当 指令通过履棒后就

要立刻偏入,成功的话就可以给对方伤害。



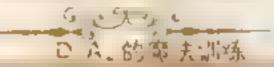
这个游戏的目的是要我们把发光的点全部命中, 让它构成一个星座的图案。由于时间过得比较快,而 且操作上不是很流畅,所以一定要掌握好时机再点。



植物国的树栽

开始后, 等待其中一个花盆发光, 将雕棒移动到 发光的花盆上点一下就可以让花长起来了。切记不要 在发光之前提早按下去。失败一次就得重来了。

直接输入解幕左上角的指令让魔法完成價值充 基就可以让物体飘在空中或者让它移动。



从启利、林敏和罗恩三人中选择一人开始,肝病

石边显示的是当前难法等级。下面的DAPoints是当前可练习的次数。选择一个概要后开始练习,训练中惟一机战斗不同的是有等



级设理的设定 每当你完成而入一条与专的。电脑就会提升一个等级。进入下一个指令。等级提升后指令的数据不仅会增加。在禁度上也比原来快了很多。这时候就要玩家眼疾手快啦。这里先建议大家把第三种魔法练到3级。这种魔法虽然按键的速度比较快。却可以一招把敌人消灭。

# 源法转盘

小游戏中概稀是被固定的,当转岛的产产区域 经过临棒的时候按下A特别可以增加量大元或扩子、

# 海将小室的卢娜

左右移动来选择马儿想吃的食物,按下A键就可以给它喂食了。

# 改造安吉亚细加入D.A

在一定时间内选择和玻璃球中飘动的影子一样的图案。影子在会在一定时间后显示出本体,当然,对自己眼力有自信的玩家完全可以在影子状态下就找出相简格片的。

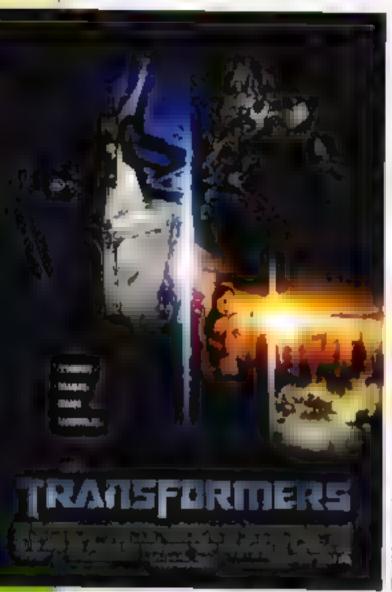
# 天架塚被巨石挡住時

只要让指针保持在中间就不会掉下去了,然后再按上方向键前进,建议按紧上方向键再按左右键保持平衡,这样比较容易通过。



# 看政治和智风心态

文 mio



说起今年 署期电影的票 房大黨家 无疑问就是美 国7月4日上 映的《变形金 刚》(Trans formers) 了。对手这别 在世界功画史 是义的史诗大 作,将其在科 **投发达的多天** 搬上大资籍 也是许多好录 坞名导跃跃欲 武的康斯, 在 斯皮尔伯格和 於旧斯

暖两个烧伐大户把这"烫手山芋"初给好菜坞新一代动作之主迈克尔。贝之后,真人版电影《变形金刚》在鲜花和鸡蛋中模空出世,仅上映一周就狂收了1 52 亿美元的聚房,用极快的速度回收了其近1 5亿美元的投资。出色的特效、华丽的三维动画、震撼的声效,即使观众并非变形金刚迷也会乖乖掏银子去电影烧凑个热闹吧

这部承载了太多人豪年记忆的动画在改编真 人版后, 为了不让片子沦为一部纯粹的电脑特技产 物,而加入了动画中没有的人类主角、形片一开始 就上演了激烈的人机大战,恍然让人想起《世界末 日》的开场,不愧是同一导演指导 激战的结果是 狂派机器人在留下几个活口延续剧情后、华丽地铲 平了美国军事基地 之后画面镶转,从战争片 下 跳到了通俗校园剧 普通少年山姆为了追求女生向 爸爸要求买车。在到手一辆黄色老爷车。以为后半 生幸福有保障时,山姆却发现自己的爱车不仅能在 约会时自动播放浪漫歌曲,还会在夜晚偷偷变身。 跑到野外用光线和太空联络!接到山姆家车"大黄 蜂"发出的信号后前来的缚派机器人"黎天柱"众 车,向山姆透露了狂派机器人们征服地球的野心。 其间又牵扯出了一段陈年往事, 山姆曾祖父曾在北 极探险中遇难,落人冰渊后无意间得到了揭示火种 源(Alispark终极力墨魔方)下落的地图,而这地

图一代一代地传到了不知情的山姆手里,目前这个关系人类前途命运的东西正被某不肖子孙以超低价在ebay网上兜售·······意识到自己的重大责任后,无辜主角山姆毫无怨言地被带入一场世界大战里 步上了成为拯救世界和人类的英雄之路

涌进电影院的大 多数人应该是抱着期待与深深 的怀日情绪的,就算已经不太记得动画的剧情,还是 会记得小时候的自己坐在电视前等得时的激动心情 当看到当年那些租辆的二维几何体猛然出落成债感一 流、仿佛触手可及的金属巨人时、不得不说、小时候 的感觉又找回来啦 没有枉费工业光魔单单渲染一 帧CG动画画面,就平均费时38个小时的苦心。全身 一共包含10108个零件的擎天柱,更是每回变身给特 写。那些精细的零件相互摩擦,退个组合在人服剂 简直排得上气势磅礴 影后博派与狂派解例在美国大 街上上演的超级PK。也是气势如虹。飞机坦克齐上 阵、子弹炮弹到处炸。周边建筑及地面随之被破坏殆 尽的效果画面和声音都热闹无比。机器人之间的生死 对决动作韶畅林肃、搭配的声光特效令人热血沸腾 但是镜头的切换速度过快。让人觉得眼花缭乱,而剧 情的考度 一些明显的情节漏洞和导演本人对处理人 物个性上的硬伤,也让不少爱好者和影评家骂不绝 不单让又奸又滑的红蜘蛛对威震天大表忠心 对剧中出现的数位重要配角的叙述也过于肤浅、验证 子在迈克尔 贝的世界里 金属比什么事情都中要 倒是看到一向在迈克尔 贝的影片中只做花瓶暗料的 女主角,这次居然在战场上坚定地对男主角说"我不 走! 时小小惊喜了下

不管这部《变形金贝》是否圆了我们小时候的机器人梦,都有人在看完片子后对着自家的小破车发花碗。 成该说本作还是很好地完成了娱乐大众的使命 不论我们说它没内涵及深度也好,除去特技一无是处也罢,对于早已见怪不怪的大片模式 我们或许早就该低下身段说一句"虽然你很烂,但是我爱你!"现在什么不是看个"爽"字呢?



# 指日可待!《变形金刚》》筹拍续作!

《变形金刚》首周票房在北美各大影院是叫好 又叫座,矮集的拍摄自然是势在必行。之前接受《娱 乐周刊》采访的导演迈克尔 贝表示,关于《变形金 例》续集的拍摄。他已经攒了一大堆点子 在《变形 金剛》没用上的创意。他都会在(2)中--奉上 同时,他还表示,不会让别的导演杂指《变形金别 2》,不过迈克尔《贝并未透露具体的拍摄日期》而 被诉出现在IMDB网站上《变形金列2》的故事大纲 说:《1》中逃跑的红蜘蛛,在逃回塞伯顿星球后 开始重新召集人马,计划杀回地球,地球方面也传 出坏消息,那个在(1)里铲平军士基地后就再没出 现的蝎子偷走了威震天在深海的"遗体",在红蜘蛛 带物兵赶往地球的同时,威震天也在加紧实施复仇大 计。兼僚一举周灭同样在加紧求援的汽车人。而坚信 只有彻底毁灭"威震天"世界才能拥有真正和平的汽 车人,似乎也做好了迎告的准备。地球、无疑将再次 成为一场更大规模机器巨 人战争的战场

若为友情故、尊严語可抛。



## 不一样的人生 《我盛大的同志婚礼》



CHUCK LARRY

今年暂期賣房収入 级人的 还有一部新上海 的另类基剧《我盛大的简 这部排合了时 志好礼》 下家庭关系 恶稿 同性 恋 網拍等讨巧元素的喜 剧电影 上映一周就粉碎 了年度大片《哈利波特与 凤凰社》连新秉房首位的 美梦,以黑乌之姿荣登至 居榜首

故事的主角Chuck Levne#0Larry Valen tine是每一个消防站的

消防队员、在一次救火中Chuck遇险、多亏Larry全力相 救 之后Chack为报答Larry的教命之意。终于、决定以 身相许 — 咳,真相其实是Larry因为是单身而无法让前 妻留给他的两个孩子成为自己的人身保险受益人,因此他 需要一个配偶, 至于性别倒不重要 于是两人 拍助合伪 装成同性恋夫妇,企图编取政府的信任 不过一个好管闲 事的政府职员看出了其中的猫飙,为了揭穿他们 他故意 制造新闻,引得大极小极频繁地对这对夫妇进行报道还进 行了惨无人道的全方位狗仔跟拍、茴对如此空前关注度。 这对半路"夫婆"也不得不在人前作出一副恩爱的样子。 剧情在两个大男人的后现代生活中层层铺展、笑料整出 而最终走过公众考察期的哥俩也开始明白了婚姻和家庭的 真谛

虽然本片的笑点即在于本来的异性恋被迫要过同性 恋的生活,但面对近年来断背题材电影的大受欢迎。还是 让人犯嘀咕 这世道是同性恋多了,还是同人女多啦。

## 度法历险的否头 《哈利》《波特》《说最终图》

7月21日,"《哈利·波特》系列"的展 新小说《焓利波特与死圣》全球开售 这也标 志慧陪伴全球读者 10年的《哈利》波特》从此 淡出江湖,不再出现 虽然对哈利的离开有太 多的不舍。但是读者们还是大松了一口气 因

为之前 作者等 讲关于 "孙要 角色会 死"的 预言没 有在= 位主角 身上瓜

验

在



最新產里罗琳狠心地陽死了近+位角色、但主 角们还是逃过唯爪 罗恩和赫敏结婚生下了两 个孩子罗斯和雨果,最让人意外的是哈利竟然 和好友妹妹金妮结婚了,他们的二个孩子而分 别取名为詹姆斯 莉莉和阿尔布思,以纪念哈 和的父母和邓不利多校长

全书最后 句话是 The scar has not pained Harry for nineteen years Al. was wel (那道伤疤19年来再也没让哈 利寒过,一切都很好。) "相信这句话也是对 和鶴利。同步过成长之路。- 直关注喜爱着他 的读者们最好的慰藉和交待了 现在小说已经 完结、只期待电影能尽快为这个魔法故事做个 完美的谢幕。



假为一名李与个人英雄士 足的改美电视 节目中的主角 秘书没有一点特殊能力怎么 能够吸引现众的张脉咒? 本辑 非主交领域 的主 角科尼把自身的超级能与网络常人了所戏中 表作是一款!

横取泰勒功作射点形成 犹不可以利用手中的各种主命支器

来打击巨大怪物门 点击下 **好别可以轻标使出各种包裹** 

技、简单更换的手房值得多

12 - 12

存游戏中,用下使用他技时会消耗一支量的隐隐。而最源只有取 得关手里的写单物品才能够恢复。在梅灰进入关卡前、玩多都了点在 选择特殊技能的界色平进行武器。反能 其行为 砷、杨种技能。'埃 够换错一个。下面我们就一起看看小母雄门后看着什么样的亚力吧。

这类型的技能都是丹尼本身的超能力,不 仅效果紧多,攻击力也比普通攻击大很多。

## 特殊技能类

▮ 贈身 最早拥有的特殊能力,能够把丹尼完 全隐蔽起来。使敌人的攻击完全不起作用。这 个技能最大的优势就是能够一边隐身一边进 行反击。

2 冰冻 在2-2关中学到的能力。使用冰气攻 击敌人,虽然攻击力不高,但攻击范围很广。

3火焰 游戏进行到第5大关时才会取得的能 力, 攻击判定范围和冰冻能力几乎一样, 但攻 击力有所上升,美中不足的是对能源的消耗 过大。

4 超声波 最终关内获得的最终技能,丹尼运 用全身力量发出的遍布全屏的攻击。威力非 常大、不过会瞬间把全部的能源消耗干净,有 时候反而因为没有能源而处于被动状态。使 用前要三思。

5回旋彈 能够变化为巨大的回旋镖在版边 落下、对付大型 BOSS 时才能显示出威力的 玩意,往往几下就能消耗掉80SS一排HP。由 于平时没有任何用处。就别随便使用,以免 浪费能源.

EIBEB

## 特殊道貝类

这类道具是 动画中用尼为了 把逃出电影的幽 灵吹服而使用的 道县。这类型的 道具可以无规故 人的剩余中心,把 它们 网扎尽. 文,意主要让不 类道具对BOSS 都是无效的。



虽然特殊能力可以让丹尼在冒險中大量身手,但由于能源的限制 丹尼还是要多多依靠普通改击来制股 敌人。普通攻击分为Lv1~MAX四个等级,只有通过取得关卡里的绿色物局才能提升等级。丹尼的攻击手段 共有四种。

- P 可以贯穿任何物体的集束光线,适用于障碍物多的关卡和对付一些小型的 BOSS 蓄力攻击为发射一枚高速光线。
- B 拥有跟踪性的炸弹。在MAX 等级里可以轉扫一切杂兵。是攻美中最好用的能力 缺点为和体型巨大 BOSS 战斗时不能瞄准弱点。造成攻击力分散。
  - 盗版龟混气功,除了威力大以外没有什么特别用处,富力后可以发动范围相当大的时刻



# 界险世界

方向键	控制丹耳的行动
L	切换使用的特殊能力
Я	切换丹尼的抗性效果
A	資施原盤
В	使由特殊能力进行攻击
X Y	向上。下进行4神神步年切换

关卡中的敌人主要都是则。必管唇的嘴是不怕你们,长得对不起玩家,实在怀疑是心理和游戏美工的事美一额。每然它们自身的实力都不是很强。但CPU作弊的政家增见不鲜、游戏后期里经常会发生一群啊灵集本出现,发射生几乎满畦的子弹,协致完玛尼后

又集体跑路的基心现象。在每关的关卡戴后, 机有BOSS 肾着玩家来挑战。

在每大关的藏宅一上关重使是和制造企图 不同的挑战关,挑战关里有乌斯各样的特殊限制。比如利用特殊就力消入。是数都在敌人 利用也吸道具消入敌人等等。都是需要机象在 规定的条件内达成目的。

A 普通的子弹攻击 威力小心可怜

导弹攻击 只有锁定敌 人名才维使用 威力大 可连射 而且弹药还是 无聊的

游戏通关后会追加新的。30%。他战役式 开始尸族挑战四个BOSS,如军是挑战宝部的 BOSS,必须要把游戏号PSI的发表行。

# 关于欧美雄主义动画片

《幻影用尼》的动画是由创造原作 漫画的加拿大Neivana公中全校托任制 作。2004年该动画在饮美的Butch

Hartman 电视台里进行热播。主角丹气点本是个14岁的初中学生,用包的父亲是一个研究圈员的科学家,但是他却从来不止用尼接近他的实验室。一次用几缩偷地潜入了父亲的实验室,并发现了一台奇怪的机器。好奇心阵怪的用尼触摸了机器,想不到在这一瞬间里,他的DNA的结构被重组。等他从皆迷中历醒后,用尼发现自己变成了绿眼白发的怪人,他成为了能够穿过墙壁。自由消失和拥有飞行能力的"Fenton"。而这时候,在"Fenton Word"中的邪恶魔王儆旦也从沉睡中苏醒了,摄旦派出了无数的腦灵占领了吗它所在的小领,能够对抗幽灵的只有成为"Fenton"的内尼。用尼在

朋友的帮助下,应用由父亲制造的各种工具,终于把魔王撒印赶问了幽灵世界里。

类似于本层的英雄主义动画层曾经多知生 毛、小时候看的《布朗斯特·蒙长》(希瑞》、(元 素战士》(特种部队》等 都属于这个范畴的动





# 不可因给你你

# K. T. T. L. L.

スカーフェイス

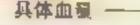
讨伐对象 黑狼鸟一只 具体血量 4600 限制时间 50分 指定地 密林<按> 任务解说 夜间在密林讨伐黑狼鸟的任

务。本任务中黑狼鸟的血量大概为村长4星黑狼鸟的两倍 攻击力也有所上 上链玉×2 升。任务的主要意义就在于很容易出现大金冠体格的黑狼鸟, 需要的玩家可 上铠玉×1

戦制名称 では、1 には、1 には、1

以多加利用。任务初始的时候黑狼鸟被分配在3区、玩家拿取支给品后立即赶过去就能发现它的身影。由于黑狼鸟的肉质关系 斩切系武器对它造成的伤害并不算太大、相比之下还是使用大锤的效率来得更高、比较推荐的两把大锤分别是水属性的 "キングロブスタンプ"和纯物理攻击的 "角 龙槌カオスレンター",考虑到斩昧槽长度的原因,使用前者的时候最好能发动 "斩昧水平+1" 技能。战斗的时候主要围绕黑狼鸟的头部进行攻击,其喷射火球或是翻身甩尾攻击落地后都是释放大地一击或本垒打的绝佳时机 将它砸晕后则可利用这段时间轻松实现破量。

蛇龙の巣窟 讨伐対象 蛇龙十五只 限制时间 50分 指定地 大斗技场 任务解说 在大斗技场清扫蛇龙的任务。 由于蛇龙平时多在半空中活动 因此使用 攻击范围较广的武器清除起来效率会更 高。任务中除了有大量的蛇龙外还夹杂有 一只红速龙王,综合蛇龙和红速龙王的弱点属性来看,水太力 "フロストリーバー" 是最为推荐的武器。由于本任务属于上位





报酬详细资料表	
果材名称	取得几率
# 3 + 1	
蛇龙の上皮×1	15%
蛇龙の上皮×2	5%
鎬模样の皮×3	20%
蛇龙の头×1	1096
蛇龙の皮×3	18%
上龙骨×3	10%
カラ骨 [//s] × 26	10%
カッ骨【大】×16	596
上铠玉×2	296
上铠玉×1	4%

任务,怪物们所拥有的体力会比较多,攻击力也比较高,玩家切不可大意。先将红速龙王解决掉后会轻松很多。另外玩家在任务开始前可以携带一定数量的音爆弹,当遇到蛇龙在高空飞翔迟迟不肯下来的时候可以使用它们强制令其坠地。完成本任务后有一定几率在报酬里得到"蛇龙の头" 它是制作造型独特的毒属性长枪"蛇枪【ヴリトラ】"的关键素材。

## **林战战机**

讨伐对象 黑铠龙一只

具体血量,2200

限制时间 30分

指定地 大斗技场



任务解说 从本任务所给的武具以及发动的技能来看,玩家讨伐黑铠龙雕主要的,一个手段就是——炸。每种武器都配给有数量不等的爆弹,不过我们还是要从中选出一件最顺手的来。长枪虽然发动有"心眼"技能,不过面对黑铠龙的爆

报酬详细资料表	
素材名称	取得几率
大文·爆弹×1	15%
小タル嬢弾×5	596
打上げタル爆弾×2	15%
打上ドタル爆弾G×2	10%
爆药×5	20%
大タル×5	5%
カクサッディキ・×2	20%
大タル爆弾G×1	10%

炎气体时还是略显吃力、单靠攻击翅膀效率并不高、故而排除、大锤和片手剑中提供的武器都附带睡眠腐性、非常适合搞爆弹袭击。其中片手剑"ガノフィンスハイク"无论是斩味还是睡眠储蓄值都远超大镖"おやすみへ?" 绝对的首选武器。战斗的时候可以多攻击黑铠龙的腹部,这样可以避免弹刀。当它发射热线的可以去踏翅膀、不过要留意距离。太近的话会被接下来的爆炎气体命中,攻击的时候可以细心记下状态异常攻击的发动次数,这样避免将怪物睡眠后又失手把它打醒。成功催眠黑铠龙后就可以设置炸弹了、注意用小爆弹来引爆的时候一定要计算好距离,不要放得离黑铠龙太近,不然睡眠中的三倍伤害补正就只会算到小爆弹头上,极不划算。一般来说一三轮爆弹袭击就能结束黑铠龙的生命,爆弹不够的情况下别忘了去斗技场四周挖掘。

# MAPE》多数是创作的规则可言

Capcom 在"(MH) 系列"的短韶新作中都会对武器的平衡性进行能势。以次的(MHP")也不例外。相对于(MHP) 以及(MHZ) 来说。(MHPZ) 生所有武善都或多或 )地进行了作品,可以的成立可能证证。实对一类武器产生战器不简低者主,下面的本作的良体修正备转公布如下。

大驾			
修改招式	MHP	N#P2	
<b>坡刀斩</b>	- 40	48	

短评 拔刀斩的成力经修正后同纵斩数绑 样 实用度有所 上升的同时也为出招动作领领的纵斩资判了"死刑"。

太刀		
修改形式	MH-2	MHP2
踏步纵折	28	33
原地纵斩	23	28
袈裟斩	24	30
突刺	14	20
捞击	18	23
气刃斩	30 - 36 - 18+24+10	35-36-18+16+40

短评。在《MH2》重相当鸡肋的武器太刀在《MHP2》重得到了大幅度的强化。可以说是全线颗红。除了动作威力上升外。这拥有特殊攻击补正。理所当然地成为了猎人们最得爱的武器之一。

[ 片手鉤		
修改相式	MIP	MHP2
连续斩	14 - 12 - 8+12	13 - 11 8+12
跳跃轿&挥出武器攻击	18	16
捞击	15	14

短评 在《MHP》型风光无限的片平剑在《MHP2》里略显微势 动作威力下降的周时特殊攻击补正由原来的 1.5 倍级的 至 1 12 倍,不过其他性能的加强(如跳斩抗风压)也使得它还不至于走到受人睡弃的地步

长枪		-		
修改招式	MHP		MHP2	
平朝	21 - 21 - 28	1	23 - 23 - 30	
上刺	26 - 26 - 28		28 - 26 - 30	

短评,虽然动作招式威力有所上升。不过游戏中长枪的攻击 力舒適地有所下降,因此综合来看没有发生太大的变化。

[双侧 [※[]内數据为鬼人,化状态下的成力]			
修改招式	MP	MHP2	
進埭新	14 - 8+6 - 5+7+16	18 - 10+8 - 6+12+18	
	118 - 8+10 - 8+15+21	[24 - 13+10 - B+16+24	
回舱斩	10+8+6	15+10+6	
	[(13+10+8) × 2]	((20+13+8) × 21	
独步斩	12+6	12+11	
捞击	15[20	19125)	
鬼人乱舞	25+5 × 8+33	33+8 × 8+40	
短评 同太刀一样数据全线提升的武器 性能也有所加强			
(如乱复后可以立即做出翻滚动作) 属于比较好用的武器。			
不过本次也有个不利维正 那就乱舞攻击中属性伤害只能发			
探 70%			

狩猎笛	1.00	
修改招式	MH2	MHP2
敲击	12+28	15+48
東回探打	21	31
握柄击打	9	12

短译 修改幅度最大的武器 气绝储量值和招式成为都存不 同程度的上升 虽然演奏乐曲是它的主要任务 不过运用外 体之后也能被出一面。





# NDS使用篇

Hi! 大家好,"米饼教室"又要开课啦!请各位同学快点坐好,首先,请大家把上辑填字游戏的答案都交上来吧! 什么? 你还没有做?记住,把答案发到 mig@ucg.com,cn,做得好可是有奖品拿的哦!还是废话不多说,开始本籍的内容,来介绍一下 NDS 的使用吧!

软饼干:看了上鲜的构机品,不知道大家 是否买到自己心仪的NDSL呢?讲了那么多。 不知道有多少帮到大家的地方。(^ ^)

米格:不要把功都往自己身上揽,明明都 是我在说……

软饼干, 你小子那么计较干嘛啊! 谁说还不那一样, 反正能帮到我们的读者们不就行啦!

米格:不跟你扯,还是快快进入我们今天的内容吧。

# 是机体扩发量量

米格:大家买入了机器可别光顾者玩,要 想自己的。显视延年益与保护主机就是美等 大事。所以今天我们的第一个课题,就是如何 保护好你的爱机。

软饼干:没错、看看米格的PSP大家就应 当认识到保护机器的重要性了。

\*格:不就屏幕裂了嘛,值得你这样宣传 嘛! (------)

**软饼干:** 所以说你的话绝对是有患而发,,,

米格:保护爱机的两个关键就是一颗爱护小N的心+选择适合的周边装备,所谓保护主机的心落实到实际行动就是打游戏前先洗手,平均游戏1小时就擦一次汗,点触摸屏要控制力度,按接键也不能太用力,尤其上,自键要小心,游戏完毕后要轻章轻放地收起小N,最好存放在阴暗,干爽的环境下,最好周围还有海绵垫层·"

软饼干:你的要求也太变态了吧!还是说点实在的,让我们"硬件短消息"的栏目

主持人给大家推荐一些比较不错的保护周边吧!

米特NDS(保象执命、游术的上五米的DS(保象执命、保象执命、对于所就条件有,保象执命、不解,就条件的。为关于,不够是这个场面,是国境,是这个场面,是国境,是这个场面。



所以屏幕保护贴还是要买的。不过购买屏幕 保护贴也是有技巧的。目前市面上的屏幕保护贴品牌还是比较多的。尤其是国外产品许 多都有仿货,因此购买时也要多多留心。

**软饼干:** 那完竟怎样的屏贴才其好屏贴呢?

损触控笔。而其自身也会留下划痕,不耐用。 因此一定要触感适中的屏贴才是好屏贴!

软饼干:小子挺有心得啊……

米格:对了,下屏屏贴粘贴时一定要贴得够平,够均匀,因为屏贴贴得不平整就会有内部应力,也会导致触控感应不准的现象。不过说到底 再好的屏幕保护手段 群抵不上玩等及时的注意。编辑部几个人的NDSL触摸屏都是因为苦练《应援团》而被杀掉的……另外,也建议大家多用主机的校屏功能来校准屏幕(方法下面会介绍)。如果触摸屏出现轻微不准的现象还可以在这里修正如果长期积累导致偏差过大可就矫正不过来了。

软饼干:除了屏幕外,其他还有什么要注意的地方吗?

米格:其实主机保护壳或是硅胶套也是比较推荐的,因为 NOSL 主机采用的塑料陶瓷材料不仅容易留下指纹、吸附油脂和灰尘、还容易留下发现 不使用保护壳或里硅灰套就是水 好避免这些问题。硅胶套在购买时一定要注意尺寸和镂空键位,安装后如果不那么松散、健位镂空准确、覆盖面积够大就 OK 了。而那种上下连体的保护壳就一定要小心购买了。许多尺寸不相的保护壳就一定要小心购买了。许多



不过还是那句话,小心仿货,仿货在包体垫层,拉链可靠性和材料耐用性上都是无法和原装产品或品牌产品相比的。

软饼干: 这里面的名堂还真不少有!

米格: 是啊。另外,最后还要提醒大家 NDSL的 L, R键使用时需要多多注意。许多玩 家都因为经常在携带时碰到 L. R键导致键位 错位。修理一下就是80多元。

软饼干: 真是一不小心就要破断啊!

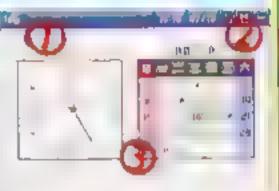
# 玩教小》无从设定开始

米格: 说完了保护, 下面就让我们来谈谈 小N的 些设置吧

软饼干:没错、我用了这么久的NDSL、都 还稿不清里面那些设置的功能呢。

米格: 那么下面我们就来以 iDSL 主机系统进行一个简要的说明吧, 首先还是从系统主界面说起……

## TDSLE某統界面简介





- ①主人昵称, 可以在设徽中更改。
- 即、GBA游戏屏幕表示、启动模式和电池电湿。GBA游戏屏幕表示图标中上部分为红色则表示抗GBA游戏使用主机上屏。这时下屏则会自动关闭。反之亦然。启动模式图标中与M则表示开机先进入系统界面,再由玩家在下屏选择是运行NDS游戏、GBA游戏或是进行网络下载等。图标中为A炉表示自动模式,开机后会优先运行NDS游戏卡或GBA游戏卡,当两者都没有插入才会进入系统界面。另外,电池电湿表示并非百分度槽显示,而只表明有电或是电量不定两种状态,别看着电量槽满就以为电池满电,可能下一分钟主机就会进入没电状态哦。
- ③时钟、日历显示及帮助提示。当下屏选 中某选项时,这里会对选中内容进行说明。
  - ④启动插入的 NDS 游戏。
  - 5 启动插入的 GBA 游戏。
- 愛启动 PICTOCHAT, 这是 NDS 系统内置的一个无线网络涂鸦聊天软件,可以让NDS 互相进行通信。
- の启动游戏下载,进入后主机会自动搜索 无线网络内提供的下载游戏,下载完成后即可 直接运行,这项功能主要用于单卡联机,通过

插入游戏的主机共享游戏后,其他主机选择这一项即可将游戏下载到主机内存来运行。

- ⑧切换IOSL主机的背光亮度,对于NDS 主机,点击后则会关闭背光。背光是掌机的耗 电大户,因此要想延长主机使用时间,就尽量 将背光亮度调到最低。
- ⑨开启闹钟功能,不过开启后主机必须保持开机状态,而且闹钟声音也非常小,所以这项功能基本可以无视。

ゆ进入设置页面, 详细功能见下文。



开该类别的设置按钮,同一类别的按钮按照 同种颜色表示。

- ①主机设置类按钮,点击后弹出图中② ③①三个红色按钮。
- ②设置系统语言、除了英、德、法、西、 磁五种语言外、神游主机有"中文"一项。而 其他版本主机还有"日本语"一项。
- ③设定自动启动,选"M"手动模式则每次开机先进入系统界面,选"A"自动模式开机后会自动进入 NOS 或 GBA 游戏。
  - **①设定GBA游戏使用主机上屏幕或下屏幕。**
- ⑤时间设定类按钮、按下后会有时间设置、日历设置和 划钟设置,个蓝色项弹出,具体设定地球人看了都明白。
- ③个人信息设定类按钮、按下后会有四个绿色项弹出。
- の主人生日设定,设定后一些游戏会读 取主机设定,在生日时进入游戏往往会有特 殊事件或收到特别礼物。
- ⑧ 主人昵称设定,设定后会显示在系统 界面上屏左上角,并常常在游戏时、联机中作 为主机、主角名称使用。
  - **⑤系统主题色彩设定。**
- ⑩个性签名设定,在一些游戏联机、 PICTOCHAT聊天时会被显示。
  - 世触摸屏校准。进入后顺次点击左上、右

下、中心的红点就能完成校准过程,然后可以通过点击屏幕四角的四个点来查看校正结果,如果还不准确可以多次校准。

米格: 饼干同学, 这下对主机的设置都清楚了吧:

米格: 那就记得, 在玩一些杀屏游戏后可要多多校准屏幕哦! 否则时间久了, 积累太大的误差, 可就校 也校不回来啦!

软饼干: 谢谢 米老师的最界。

米格: 那我们就先下课休息 10 分钟吧!

软饼干:(给他个台阶下还上稳了……)

# 使用埃及卡就这么简单

**米格**: 说完了设置、就该讲讲如何进行 游戏了。使用正版 卡玩游戏就没什么好说的 了。下面我们主要 说一下如何使用烧录卡来 玩游戏。

软饼干: 可是市面上这么多种烧录卡, 寿 种的操作都不大一样, 恐怕不是我们一下子 能讲完的吧!

米格: 嘻嘻, 这还不简单, 我们这次先讲 讲比较通用的方法, 以后的"米饼教室"就每 次都简单来介绍一款吧。

软饼干:这个主意不错。那就请求格大人 先来码我一下烧录通法吧!

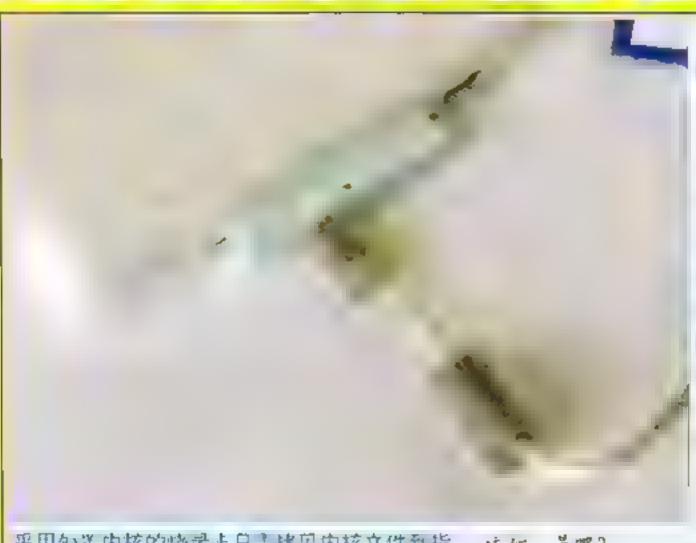
米格:好!现在就来为大家传授烧录通 法,首先气运丹田,然后合紧双手,再然 后·

**软饼干**:(-\_-|||) 大师、麻烦你快点进人 正题吧。

米格:好吧……我们主要以Slot1烧录卡为主进行介绍。使用烧录卡的第一步首先是更新内核。定期更新内核才能保证烧录卡能够运行最新游戏。并且享受许多附加功能。内核我们可以在烧录卡厂商主页下载。大家可以参看《掌机王SP》的"烧录卡新闻站"。那里有主流烧录卡主页地址及更新说明。

软饼干:完成下载后要怎么样更新呢?

米格:不论是采用microSD卡作为外存储芯片的烧录卡,还是内置存储芯片的烧录卡,第一步当然是先把下载的内核更新文件拷贝到存储卡上。之后,对于M3DSS、R4等一些



软饼干1之后的步骤我就知道了、将烧求 卡插入NOS、开机进入 烧装卡米面后选择RUM

采用外的内核的烧录卡只点线实内核文件到指定目录就 OK,而对于采用更新内核的 EZ5、Noard 之类烧录卡我们还要在烧录卡上执行内核更新程序,有的需要按快捷键,有的则直接启动内核更新程序即可,这些都可以参看官方网站介绍或是《掌机王 SP》相关介绍的。

**软饼干**: 嗯, 也就是我们"米饼板室"后 面类为大家介绍的部分。

米格: 烧录卡更新完毕后, 就可以将ROM 直接拷贝到烧录卡上。外存储烧录卡只需将 microSD卡插入读卡器, 然后连接电脑, 向可 移动磁盘拷贝ROM文件即可。而Ncard, DS FireCard这些内存储烧录卡需要将烧录卡和火 线连接卡都插在NDS上, 开机启动烧录卡, 进 运行、是吧?

米格:没错,这就叫"烧录通法"|哈哈哈。 软饼干:这也太尚单了吧……

**米格:**原理搞青楚了,之后再介绍具体操作就不准了。

**软饼干:**这么说例也没错。那我们今天的 内容能到这里吧。

米格:各位同学,放学前记得尽快把上次的家庭作业交上来哦!那可是软老师苦思实想才设计出来的。(^ ')

**软饼干:** 准是软老师啊, 再这么叫小心我 高你!

米格: 还是闲话不多说。米格我先跑路 明 bye







[3 的热剂新加速去,有什么让各位特别留意的吗? 本科学。]人发布最新消息 我们除了继续招聘编辑,还将招募编委 编奏的职责在正文中与得很清楚。有兴趣的各位说去有一看、觉得可以胜任就把您的简历投过来吧 同时,我们继续欢迎广大读者朋友们来给我们指出问题。提出建议,让我们的《学机王SP》越来越精彩。



前几日眼皮狂跳, 预示着我的好运来了, 结果下午放学穿过操场, 突然一阵狂风大作, 吹来几张鲜红的人民币……紧接着没过几天, 同学跑

去充活费、居然鬼使神差地报了我的手机号、营业厅小姐很敬业地问他 "你确定这个是您的手机号码?"他看了一眼屏幕,然后微笑着对营业员说 "对 就是这个 " 版关键的是,他本来每次只充100元活费 这次偏偏充了200元……其实这些都还不是最离谱的 最上我感动的还要数自己写的信居然刊登在《草机王 SP》了 等将来我成家立业 有了孩子,吹牛的时候就可以说"想当年 你老子也是全国国名的。掌机王 SP》里常常露脸的人物呢! 然后就等着听儿子赞"爸。你好强哦!"

字针:马修这人是 最不禁夸的,我敢说这封 信肯定还会登。

型 羽纹: 还是不要占同学的便宜了, 这种事情一查就能查出来。

等生力學: 大风刮来了鲜红的票子, 羡慕一下。 至于你同学的话费——恕我直言, 这事很假, 除非他本来就是帮你充值。



看"口袋光环"中米格的说唱挺厉害的 看来米格在以后的日子里很有可能进军歌坛啦! 我看米格挺有明星气质的,希望下次米格能再来一段说唱! 期待中……

天津 王利伟

全国伊·米格的说唱水平的确厉害,平时在办公室的动作也很Hip Hop。悄悄告诉你,"小米逛市场"的RAP 歌词现在已经成为了办公室的流行台词……

r - 5 米格: 很流行么? 为什么我只听到整个办公室只有你一个人在跟着瞎唱······

# 大家来我程

上次找了42氧的在 这次本人又有错误要挑 (开 找茬找疯了) 63 辑 "天下聚会 栏目背影上有一行奇 怪的白色文字(开始以为是隐藏讯息,高兴了一下) 仔 细看原来是 "FAQ 电台" 里那张 "NDSL 排排坐" 岷片 的解说,不知怎么跑到那去了 另外本和 121 页 我想 可能是字太多了 "布" 字跑到外面去了

另外根据 "FAO 电台" 来饼的话及 "掌门人" 中马修等人对 "学轩大哥" 几个字的嘲笑来推断 或者说无 责任猪厕、字轩的形象是不是一位少年有为 英俊潇洒 才胜周郎 统比番安 或者说像陆逊 样"面着童稚 颜如美玉"呀 最后举双手赞成 "GBA 补完计划"的再度回归。

掌机指系者 小胡

。马修:欢迎大家来找茬、话说这种问题一不小心就跳出来了——非常感谢小胡同学。我们努力避免出错的同时,也请各位读者朋友们不要放过我们的错误。发现了一定要来信告诉我们。

-- 米格·你对字轩的猜测总共有 24个字、但猜对的只有"少年""潘"。 "童"4个字、这方面小胡同学还要努力哦。

补充一下。 潘. 是常耳/特的潘。



# 抽奖无双

因为历史悠久。偶的GBA开始间歇性罢工了。天知 道它还能活多久(TT)伤心啊。…跟我挺长时间了 现

在金希望有台NDSL来做替孙 嗯 我把希望寄托给《掌机王SP》的各位小编了、谢谢啊!

目前正打算购买以前没有买到的《掌机王SP》、第48辑我邮购了两本 可是我毒地址 时添得不准确 请问现在能改吗? 我真的很想要啊 ···

濮阳 班长

一。马修:不知道你的GBA什么时候买的,不过用到现在也已经不错啦。多多参加我们的抽奖吧,虽然中奖与否要看运气,但参加得次数多几率肯定也是高的。至于你邮购的48辑,从到信日期来看估计是晚了。唉,大家邮购时一定要把填对信息啊。

最近看了动画《幸运星》 在此方的提醒下,我把信封的 边用鲜艳的绿色荧光笔涂了一 圈,这样中奖的几率就更大哦。 内蒙古 菲伟 字针: 薛伟同学还真是煞费苦心哦, 不过这好像是一厢情愿的想法, 建议读者们采用比较有爱的方法试试效果, 比如此方的数量战 术……

**马修**:确实有效的话,记得告诉我哦,我按您的方法去买彩票。

# 用小P体际

終于考完试了,悠闲的暑假也已经开始了。最近特别想玩恐怖游戏。不知道在PSII 上有什么恐怖游戏。请小编 们一定要推荐几个给我啊。 让恐怖的寒意让这个夏天不 那么热吧。哈哈。 文情干。文字类恐怖游戏喜欢不完以《怪谈新耳袋》为首的 一批音像小说类恐怖游戏还是比较棒的。不过对日语要求比较 高。而像PS2 版《零》游种的动作恐怖游戏目前还没有。你得 等今年年底的《家静岭》出了,才能体验到摄入心魄的寒意。

分享一下用小。体验思·特的经验吧。把一些日本思特片或香港猛鬼片转进PSP。午夜钟声敲响时步入没开灯的洗手间,有对着洗手间的筷子看恶情片。当演到吓人处。猛地回头看镜子

马修。你是不是被这个孩子吓到了才

《掌机王SP》的各位小编们 作们好 虽然这是我第一次给作们写信 但我可是看过很多和 掌机王SP》哦,真是十分喜欢 我拥有掌机的时间并不长,是今年春节用圧岁线买的一部白色小P我自然是爱不释手,最真欢的游戏要数《乐克乐克》了 听说写上要出《乐克乐克2》了 实在是高兴得不行……

中机建 万士

马修: 呵呵, 从你的来信的字里行间 能感受到你的快乐, 大家有什么高兴事或 不开心事也都写信来告诉我们吧, 还是那 句话: 把你的快乐分享给朋友, 你会得到 双倍的快乐, 把你的烦恼倾诉给朋友, 你 的痛苦会减少一半, 不过, 《乐克乐克2》目 前还没有消息的。

最近在上海召开的 ChinaJey 游戏展会可真是热闹啊 不知道小编的有没有去采访啊。在那里我几乎都没关注什么游戏 只顾着拿着照相机狂拍那些 Show Gir 7 呵呵我还与她们含了影 我香来的呕片里就有很多美女的 作们看见了吗?咦噢

上海小技技

大亮点、虽然参展商的骤质莨荑不齐,但 大亮点、虽然参展商的骤质莨荑不齐,但 Show Girl 的整体素质很高。而且不乏孙婷、 丁贝莉这些让人眼前一亮的 MM······

重伊: 难怪没见你关注 E3、原来去关注 Chinaday 的 Show Girl 去了。今年有哪个 Show Girl 特别税,把照片共享一下。



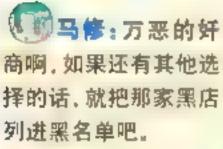
我是一名来自江苏徐州的女高中生兼掌机玩家,我拥有PSP。DSL、GBA SP和GBA,我比较喜欢RPG类游戏。关于我的掌机 我都很怀疑它们的来历。先说 GBA 吧,我是前年10月份实的,但是那段时间的杂志都说已经没有全新GBA了,可是我实机的那家店却说那是任天堂的全新机……唉,真是被黑了啊。

然后就是PSP, 我去年圣诞买的 黑色, 15版, 然后又是什么271版软降, 1500, 记忆棒上写的是高速棒, 卖的也是高速棒的价钱, 可棒子本身却是低速的, 狂汗……

再就是 iDSL 1150、白色 N Card 1G 的要 230 元 总是坏掉 还总是死机, 血汗……

字针:两年多入手了四台 掌机,还是高中生,这分明是在 炫耀嘛。不过看在是MM的份上, 就帮着你一起炫耀一下啦。

徐州市 杨雨薇



此月:所以说 买机不比逛超市,一 定得有个懂行的人 陪同才行,尤其是买 到翻新机,钱货两清 后基本没有再理论 的余地。



# 李·他·唐·唐· - 新始本 |

各位在"掌门人"中游逛的读者朋友们 注意了、《掌机王 SP》开始招编委了。所谓 编委的工作,就是下面这些:

- 1.认真仔细阅读每辑〈掌机王SP〉,指出书中的错误、硫属、提出改进建议。并根据不同时期的流行现象、焦点话题(尤其是在青少年中),及时向我们提供制作新内容、新片目的建议、让我们的〈掌机王SP〉与时俱进
- 2 认真仔细阅读同类(游戏类)书刊杂志,认真分析并总结出这些杂志中有哪些优点值得我们学习及借鉴的,有哪些当期的重要游戏及焦点新闻在同类书刊杂志有刊载而

被我们疏漏的。

- 3. 关注本市书报亭中(掌机主SP)与同· 类书刊杂志的销售状况及销售比例。
- 4.将以上的所有信息,在第一时间内尽快反馈给我们,确保时效性。

如果哪位朋友能胜任,就把你的简历投到paking@263.net吧。

PS: 既然是工作,当然有报酬和奖励, 担任编委期间,每月有100元的职务津贴。编 委任期1年,期满后根据您的工作表现与成 效,我们将从编委中评选出"最佳编委",并 发放特别奖金!

# 《掌机王SP》招聘启事

招聘职位:编辑

工作地点:深圳

(掌机王 SP) 招聘编辑一名,符合以下条件,即可报名应聘。

- 1. 热爱掌机游戏、游戏经验丰富、有专精的游戏系列、游戏种类和丰富的游戏知识积累。
- 2.对PSP、NDS软硬件使用有较深入的了解、熟悉电脑软硬件操作。
- 3. 日语或英语水平达到看懂并准确翻译游戏剧情的程度,能知练地从日文网游或英文网站获取游戏资料或讯息、关注证界新闻。
  - 4.思维敏捷、文等优秀。

5.身体健康、能熬夜奋战、意志坚定、不 达目的不罢休。

应聘书内容包括:

- 1.写有你擅长的游戏、外语语种及水平的简历。
- 2.能力考核的文章:一篇生动传神的游戏推 介文章或软硬件介绍文章:一篇专题企划的制作 方案:一篇对《掌机王 SP》 优缺点的分析文章。

平倍应聘书请寄至:兰州市邮政局东岗1号信箱(掌机王)读者服务部:Emal 请投往pgking@263.net,并注明"应聘"字样。

把握机会,成为(掌机主SP)的新小编吧)

# BOD BBBBBBOTZ

各位小辑大人,拜托你们不要每次只把那些冷笑话一段又一段地准出来,对于一些问题也集中回答一下,对想一下,一位读者等信问题,就算能利登,最少要信问问题,就算都答复,是少要20多天吧。要是你们不登,我们的问题没得到答复。一页页的净是一些无聊的冷笑话,小编们知不是真事还要往上登,心寒,太心寒了!

天津 孙晓光

终于买到65 辑《掌机王SP 了 章若书 刚走进教室就被一死党看到 啊 千里, 作 · 及想到作外表老实, 竟是 色狼 以后出门别说你认识我! 呜呜… · · 冤啊! 所以严禁小编使用





这是我第N次给你们写信。经过多辑阅读,我发现中奖几率比上交流空间或掌门人的几率多了将近五成,我奖也中过。可就是上不了"交流空间"……

包头市 范建军

脏月,这是在夸我们"比起广告, 更会办实事"吧?

马修:说来道去都是概率问题,就说中奖,如果每个读者都有 PSP、NDSL中,那足以把整个《掌机王 SP》赔进去:每辑的读者来信和玩家资料也一样,全部登上去的话,整本《掌机王 SP》也不够放的。所以,大家互相理解就好。



### 《專則王 52》 專則 圖思.

[前(摩机士) 具者版》相信以下几辑(摩机士 SP) 可供电脑(学机士 SF)第1 17 13 14 1 16、1 2 24 25 26、27、31 和,以上集轴定价为 12 元。(学机士 SF)第3 ~43 55 61~69 辑, 数据定价用 8 八。(NE、专辑 VCA 2)、定价 25 元。以上电脑字类解类。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1号信箱 《掌机王》读者服务部(收) 邮编: 730020,请大家写清自己所要购买的期号和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话: 0931-4867606, Email; pgking@263.net。

### 继续期待大家的意见和建议

先請人家放為 允定是 "作、E " 可 还是发布论坛、大家的最大规律设力编作机步 款 名的。有什么意见和建议 或者你对某个游戏的看去和,平价,就告诉我们吧。 **平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛(http://bbs.levelup.cn/bbs),在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的意见收集帖中提出。** 

### 《掌机王 SP》 征稿启事

《学机 FSP》是大家的。《掌机 FSP》欢迎大家确默投稿。但没有水平,自没有大赋。只有武子才知道。《学机 FSP》以下栏目面向广大改者证稿、欢迎大家积极朝跃投稿。特快专递 取略透解 研究中心、大势恢按 专题主划 口袋剧场、玩转 PSP、玩转 NDS 使软综合站 画原剧本 画廊画稿 学机 F自由改、玩家点评、专区地带各个专项、封面、热面最强、超级玩家。

### 投稿要求

攻略最好为当月游戏,研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究。口袋剧场为游戏及玩家的相关故事小说: 玩转PSP、玩转NDS和硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主, 画稿为故事型的画稿。投稿前请用 Email 和小编取得联系, 大篇幅的稿件请尽量以 Email 形式发送。

平信及 Email 地址请参看邮购信息,来稿请注明投稿字样及所投栏自名称。

# elupen Fran

· 3 就这么过去了 同时《也这么过去了 记得前几次的Chinany都没有落下 特 刚是去年 和号他和电池西沧坛众人们见了一面。认识了不少好朋友 今年因为工作 关系而去不了 还真有当可错呢。我们还是先来有有其他坛友的其会报道吧。 推自生物 宇轩

### ChinaJoy2007聚会实况报道 \*注 %山

http://bbs.levelup.cn/showtopic-470463(aspx

昨天应邀和LU 猥琐众汇合一同去 CJ 参观 MM。该·····那么不多说了。興体收获如下:





WARS》帝国杂兵。

▲雷诺赛车都开出来了

▼ 终于见到比较有味道 的解台了



牌笔报入



4 有大目 处出 MM

📫 i. bloodkain

http bbs, levelup, on showtopic-476699 aspx

一只企鹅 他的东南北极维亨特多达 要是算走 的话,得走20年才能到。有一天 企創在家里呆粪特别 无聊,准备去找北极喉玩,于是他出门了,可是走到路 的一半的时候发现自己忘记领门了,这就已经走了10年 了,可是 ]还是得锁啊 于是企鹅又走回家去钵 ]。铩 了门以后,企鹅再次出发去找北极糖,等于他花了40年 才到了北极维他们家……然后企鹅就敲门说。"北极维 北极牌,企鹅找你玩来了! "结果北极鸭开门以后你猜 他说什么? …… "还是去你专玩吧

小白兔蹦蹦跳跳到面包房。问 "老板。你们有没 有一百个小面包啊?"

老板 "啊、真抱歉,没有那么多" "这样啊……"小白兔垂头丧气地走了

第二天, 小白兔蹦蹦跳跳到面包房, "老板, 有没有 一百个小面包啊? "

老板,"对不起 还是没有啊"

"这样啊…"小白兔又垂头丧气地走了。

第三天,小白兔蹦蹦)跳跳到面包房,"老板,有没有 一百个小面包啊?"

老板高兴地说:"有了,有了,今天我们有一百个小 面包了

小白兔掏出钱,"太 好了,我买两个("

- 者师问一同学怎么减少白色污染。 同学答 把饭盒做成菜鱼
- ₹ | 有一只北极熊和一只企鹅在一起要,企鹅把身上的 毛一根一根地拔了下来。拔完之后,对北极喉说:"好冷 哦!"北极族听了。也把自己身上的毛一根一根地拔了 下来,转头对企鹅说 "果然很冷"
- 4. 有 个面包 走着走程社子饿了 于是就把自己吃了
- 🧻 小白 + 小白 キャ 小白兔(TWO):
- Q 胖子从12楼掉下 录会变什么? A 死胖子



新房城的《秘速5.厘米》终于有了完全版下载 强赞!下科一定给文家 献上完全版的下载地址 另外高青影覧从今天开始就正式开张了 再改的朋友们可以去 eveko 网络多钱提 已经有许多了啊

宝宝轩



# 银发的阿基多

特別世界里的纯真宣请。这是一 注与未来相爱的度幻故事。他是一 6時人我問妇領宣和代的美丽者法

很久的过去。含要的人类策划了一 海操作植物造传画子。全国控制自然万 有的阴谋。计划失败后,300年的时光知 水黄金——不久的梅来,亚异的森林不



報色の数のアギト 非演: 杉山庆一 主演: 駐地 康 英型: 助画/副情/智敞 対应机种: PSP 彩片核式: 480MF4 影片大小: 250MB

# 加勒比海盗。黑珍珠号的诅咒



Pirates of the Caribbean The Cares of the Black Fear 导演: 戈尔·维宾斯基 主演: 约翰尼·徽普 类型: 影情/鹿幻/覆情/惊悚 对应机种: PSP 形片核式: PMPAVC/MP4AVC/DPG2 形片大小: 1491MB



关注业界风云变幻、畅谈苦乐游戏人生、热点大家谈、欢迎大家参与讨论, 用你的见解来点评焦点事件。用你的分析去展望市场未来!



PSP的新版本么? 感觉给人就是不过是薄了. 轻了, 远看还不知遗啥变化. 没有 NDS 到 NDSL 的惊喜和意意, 以有 NDS 到 NDSL 的惊喜和意想, 以有 NDS 是按键和残影问题, 莫非索尼想在电视上(新版 PSP 连接电视)解决残影问题? 还是索尼退出 欺机市场了(都连到电视上的游戏机了)?

新PSP很好很强大,虽然外观上 没改变、令人有点失键(不过是厚机 和薄机的区别)。不过、《CCFF7 VII》的 限量版 PSP 真是令人嘴邊關(

希望上帝赐给我。

PSP那么購了,假得会舒服吗? 还是 OSL 好。

体型遵小、更轻、功能更多确实 不错。但希望发热量剂更大……



屏幕不会没换吧? 感 觉外观没什么变化 如果 没有视频输出应该会更

小……吧?



PSP-2000 没有带来任何实质性的进步 充其景只

a yang me

### 改良版 PSP

经过网络及平面媒体的报道,相信各位也都知道PSP改良版的相关消息,下面就请大家就改良版 PSP 及其相关展开讨论。

是增加了能连接电视来显示图像的鸡 肋功能而己。

NDS老版本由于看上去不够时尚, 所以出了NDSL感觉有质的飞跃。可PSP 本身就是一款够时尚的主机。这次的 改良在厚薄重量上做文章。所以没有 NDSL带来的那种视觉冲击。

PSP-2000, 更轻, 更薄, 更安心。

感觉没有实质的进化。与NDS到 NDSL的进化相比差太多,视频输出也 没什么太大的用处。谁没事拿个掌机 连电视?



改了么? 没吧? 没差别、

线于变轻了哦 以后再不用拿在手里这么架了。现在惟一期待」\$S会实行贴换活动、有就好了。



就是让老版PSP的价格下降的,推行全民 PSP 计划的,

啊? 有改良版? 我没看到、我啥都没看到。

给人很清爽的感觉、看着 很舒服、不像以前那样需要。



PSP 不是当初的 NDS, PSP 的设计可以说除了某些细节外,没有什么可以改进的地方了,从新版 PSP 加的 TV

接口就可以看出,Sony是想方设法 要找个新的亮点出来。这与老任的 每次掌机改进相比,Sony显然搬了 点。新版的 PSP 至多是老的 PSP 销 單趋势的延续,不会创造 NOSL 那样 实质性的飞跃。

全新设计的PSP-2000 激情上市, 更轻盈的机身, 更贴心的设计更周到的保护。让您每个晚上都能青凉一夏)



PSP-3000 期待中。

表面看上去虽然是有所改进,但实际上只是俗话所说的"换汤不换药"推出PSP-2000,是 Sony 不是惟一但却是最好的一个选择了,而且自 PSP 被 NDS 所压制后,Sony 就知道这是一条只能向前走不能往后退的"不归路"了。我觉得 Sony 这样换着花样的来做宣传,还不如用心地去做好每一款游戏。这样才能有诚意,才算对得住广大的玩家

本来打算买PSP。結果出来这个东西。还是观望一下吧。价钱方面如何?其实原版PSP已经很好啦,这东西没什么期待的。

虽然改良小P的新功能对我来说 没太大吸引力,但是漂亮的 新颜色已经死死把我的心搜 住了。淡蓝大好啊。

# 本辑热点话题 000

"Gameboy"品牌将停止使用?

不久前,任天堂北美 NOA 电场通总裁乔治 馆里森在福受采访时对说,NLS将取代历史悠久的"Gameboy"品牌,并将成为未来发展的重点。而是否会在未来的某一天重新启用"Gameboy"这个品牌还不得而知,本辑大家就围绕这件事及其相关展弃讨论吧。

### 参与方式

请登陆 levelup 论坛 (http.//bbs.levelup.cn/bbs)。在2007年8月1日发布在PSP讨论区和NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

# 多省港镇建

# 姚亚SP》第67辑太奖揭晓

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系, 数电时请核对内容并留电。 联系电话: 0931-4867606

### 言いる 2名 PSP主机 NDSL主机

南溪市 万鸿波 惠州市 邻振浩



## — MD Maxilal 3 2 OS 和 3 2

上海市 陈觉 本溪市 刘东昌 南宁市 张帆 深圳市 冯伟文 北京市 齐铭 竹岩颖 郑州市



## 三等奖 11名 NDS烧绿杉

太原市 黃鶴麟 瑞丽市 饶天柱 南京市 张层 E松 厦门市 林烽 重庆市 周金胜 西安市

武汉市 无锡市 刘毅达 舟山市 产种鹏 周旷宁

上海市 彭佳良 哈尔滨市 张宝昆





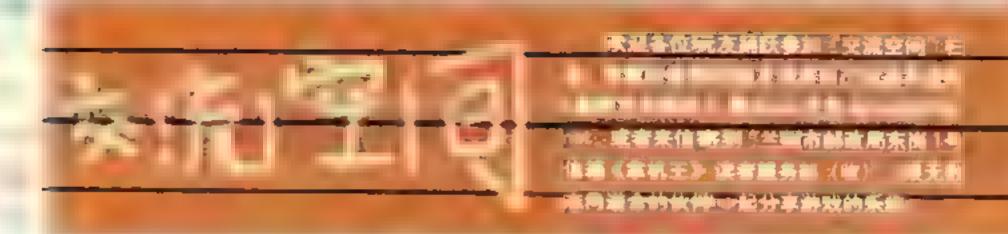


## 三角三十二月数十二月数十二十二月

广州市 丁昱鹏 郑州市 郭融冰 崇州市 宁巍

重庆市 葛梦 天津市 李锴 杭州市 张毅鹏

注:为保护中冀者能够。李宪者名单仅对凶姓名及所在市。被者如有不明和案件 情打电话至 \$631会4667900 戒君 Email 至 pgking@\$63, jnot 查询。



姓名: 王祺隽 昵称: 飞舞的格斗死忠

性別: 男 年龄: 17

拥有掌机。GBA、PSP

- 喜欢的游戏,FTG、FPS、ACT、RAC

地址:安徽省繁昌县皖江中学高二 (8) 班

想说的话 会玩《KOF》《TK》《SF》《GG》的来 

### 姓名: 田磊明

性别,男年龄:12

拥有掌机。无

**喜欢的游戏。烟名** 

地址:贵阳市南明区解放桥小学六(1) 拼

邮編, 520003 QQ, 243078573

想说的话: 砸我一个NDS或 PSP 吧。谢了。

### 姓名: 许鹏飞 昵称: 小鸡爪

性別、男 年龄、12

拥有掌机。GB、GBC、GBA

事欢的游戏:《口袋妖怪》、《星之卡比》、《舞空斗》 剧》、《黄金太阳》

地址。陝西省西安市邮电北巷15号4楼2号

邮编: 710068 00: 451782092

想说的话。天啊、地啊,上帝以及老天爷啊,请让 我中上一台 NDSL 吧

### 姓名: 马特 昵称: 阿飞

性别。男

年龄:20

拥有掌机,iDS

喜欢的游戏。《游戏王》、《恶魔城》。《Bleach》

地址。北京市昌平区南口镇

邮编: 102202

想说的话。《掌机王 SP》确实不错,小编们辛苦了

### 姓名: 孙铁铮 昵称: 铁男

性别:男 年龄:18

拥有掌机。暫无

喜欢的游戏。《应援团》、《马车》、《马

里奥篮球 3on3》

地址。吉林省长春市长春二中 高工・十二班

邮编, 130061 〇〇, 382342322

2 00

想说的话:多么希望有台 NOS 或者 PSP 砸到我的口袋 N Re

### 姓名: 秦天

性别 男 年龄 17

拥有掌机 GBA、GBM

喜欢的游戏、ACT、RPG、SLG、S-RPG

地址:浙江省湖州市 73011 部队于休所 16号

邮编: 313000 电话: 0572 - 2189898

QQ: 262408707

想说的话, 加我 QQ 或 打电话 (晚上 8 点以后) 都可 以,本地玩家更欢迎,我们还可以脱机。

### 姓名:范翔

性別: 男

年龄: 16

拥有掌机:GBA

喜欢的游戏:《机战》

地址。湖南省长沙市諲月湖3片8栋303

邮编: 410006 〇〇: 269749363

想说的话,快了,快了。

### 姓名: 卢英杰 昵称: 嘻哈少年

性别: 男 年龄, 16

拥有掌机: GBA SP. NDSt

喜欢的游戏。《口袋妖怪》。《乌车》。《游戏王》

地址,山西省太原市双塔西街体育馆

邮编: 030012 〇〇: 421465892

想说的话:首先祝各小编身体健康,事业顺利:我是 一个体操运动员,平时没有什么时间玩掌机,希望小 编砸个大奖给我。

### 姓名: 梁汉朝 昵称: 重型坦克

性别 男 年齡: 19

拥有掌机。GB、GBA、GBA SP

喜欢的游戏。《火纹》、《牧场物语》、《龙珠》和与高达 有美的游戏

地址: 广西桂林市奇峰镇 75121 部队 83 分队

邮编: 541005

想说的话:在部队实在太闷了,想找些朋友聊聊,也 想买部PSP玩,但钱不够。希望小编能够实现我这个 梦想。

姓名: 钟富年 昵称: 斯・Jey

**197** 

性别。男 年龄。17

拥有睾机,GBA SP、PSP

喜欢的游戏:《游戏王》、《洛克人Zero》、《龙珠Z》、《口

袋妖怪》、《恶魔城》

240

地址: 广东省增城市新塘永和中学高二(7) 班

邮编,511356 Email, jey32@126.com

电话。020 - 82973395 QQ: 597663328

想说的话,永远支持《掌机王SP》』祝《掌机王SP》 越办越棒,将掌机精神发扬广大。欢迎大家加我QQ,

和我一起谈天说地。

姓名: 李澍 昵称: 长虹剑主虹猫少侠

性别:男 年龄:13

拥有掌机,GBA SP

喜欢的游戏:《真·三国无观》,《巨袋妖怪》

地址,配明市国防路瓦仓庄33号六单元501。

邮编,650032 Email,zxhllpo@yahoo.com.cn

想说的话,各位小编辑,我做梦都想有一台NDSL,麻

烦众小编圆我这个梦吧。

姓名: 柏胜龙 昵称: 龙儿

性别, 男 年齡, 18

拥有掌机、PSP

喜欢的游戏,《生化危机》、《怪物猎人》

地址。浙江省长兴清泉武术学校高二(4)班

邮编,313109 Email; longershe@qq com

QQ, 396802651

想说的话,望真欢赏机的朋友多多支持《掌机王 SP》 吧」让他们的奖品越来越多、这样我们的机会不就多。 了吗?

姓名: 毕君晟 昵称: Freedom

性别: 男 年龄: 15

拥有掌机,GBA SP、NDSL

喜欢的游戏:《高达》游戏和大部分 RPG

地址。河北省唐山市君安里135楼2门401

邮编,06300 🗓 🗓 654064419

想说的话:希望喜欢RPG和《高达》的朋友加我QQ。

姓名: 陈俊杰 昵称: 口袋疯狂者

性别。男 年龄: 14

拥有掌机、GBA、GBA SP

惠欢的游戏:《口袋妖怪》,《铸剑物语 3》

地址,湖北省十堰市东风五中初二(三)

邮编 442000

Email: cljj234@126.com

电话,0719 — 8220553 ①0,494685251

想说的话,天下《白袋》迷与我联系,别的游戏玩家 也可以来找我交流,男女都可以。有手机的朋友一定

要给我发短信呐,回信率 200000%。

姓名: 杜森 昵称: 自闭儿童

45-4

性別:男 年龄:16

拥有掌机: NDSL, PSP

喜欢的游戏: 所有任氏 大作

地址:北京 2715 信箱转杜森

邮编: 100097 电话: 13718776650

QQ; 704069061

想说的话。就登我一回吧!

姓名:梁伟杰 昵称:车轮

性別:男 年龄:14

拥有章机: GBA SP、NDS

喜欢的游戏。《口袋妖怪》、《任天狗》、《牧场》、《恶

魔城》、《各克人 EXE》

地址: 广东省江门市新会区东甲乡日振图新村5巷4号

邮编, 529100 〇〇, 315453370

想说的话 这是我第一次寄信 希望幸运文神能眷顾 我,让我中部 PSP 吧! 我太想玩《怪物猎人》啊!

姓名: 黄浩然 昵称: 明日の希

性别:男 年龄:17

拥有堂机,GB

喜欢的游戏《恶魔城》、《各党人Zero》《口袋妖怪》

《塞尔达传说》、《我们的太阳》

地址,成都市龙泉驿区 全银花街 16号锦苑小区 4 幢

2 单元 602

邮编: 610100 Email: HHRKYO@126.com

QQ: 287949957

想说的话 喜欢动漫 爱 玩掌机的都给我放马过来吧!

姓名:宋一东 昵称:小东

性别,男 年龄, 16

拥有掌机、GBC、GBA、GBA SP、小神游SP

喜欢的游戏《牧场物语》《火影忍者》《黄金太阳》 《口袋妖怪 绿宝石》《逆转裁判》《约束之地》《七

龙珠》等

地址 辽宁省葫芦岛市 辽建"美丽空间"14号楼4单 元 401 室

邮编: 125000 (20, 525569905

想说的话 天下玩友是 一家 游戏无国界。虽说第一 次寄信有些紧张 不过 我相信会是 个好的开始 希

望能交一些朋友.

姓名: 吳广禹 昵称: 迷失蔚蓝

性别: 男

年龄: 19

拥有掌机:无

喜欢的游戏:《新超级 马里奥兄弟》

地址,长春市一汽第6中学

邮编--130011

Email: wu575759600@163,com

QQ: 280539930

想说的话:苍天啊,让MDSL拍死我吧。

饼千啊等你写完FAQ 《掌机王》都出下報喽 ·没关系慢慢来

这人配合教自己来 说到中学的《学校的》块可 是我看过』另始节目

于是中国政立规律了「图集 专心或书写下答案計划

作。文是好群像介与 在产业车上学的我

看着窗外的人来往

是一种说不出的自由自在

Hoi Ya E Ya那鲁湾Na E Na Ya Hei

哦一我亲爱的FAO啊

Hoi Ya E Ya那番,商Na E Na Ya Hei

哦一我来回客问题啦

6 A HI, 现在是FAQ电台测试时间。话说字轩因为 昨天吃了不干净的东西正在办公楼找厕所中。所 以希望各位听众注意更日饮食卫生·······

大爷, 你说什么呢! 刚才的话已经直播出 去啦!

(o O) 哦? 各、各位听众、大家好、刚才开 下一步了一个小小的玩笑,下面还是让我们进入正 题吧。来自福州的读者林伟廉询问 GBA 的盗版卡 与正版卡到底有什么区别,是不是日文一定是正 版的。中文一定是盗版的。首先米格肯定地回答, 用语寓版本判定 GBA 卡是否是正版的方法是绝对 有问题的。因为国内有神游公司推出的行货GBA 主机 自然也就有神希推出的行掌 葬戏 看他们推 出的这些游戏都是中文版的,因此只看中文就判 定卡带是盗版这绝对不正确。最明显的区分方法 是看卡带上面是不是有钢印、螺丝是不是Y口的 金手指位置是不是有Nintendo的字样,如果三者都 具备、那么是正版卡的几率就大一些。不过现在 GBA 卡带盗版这么多。很少会有 JS 将盗版当正版 来卖、所以直接从价格就能区分。30~50 元售价 的卡不是盗版就是二手卡了

作想创作属于自己的情人目记吗?你 然保存自己在《怪物情人》世界里点点滴滴 的记忆吗?《怪物情人》制本征泉活动帮你实现这些 梦想!参加我们的活动,不仅有机会现象《口餐充 环》,还有各人各样的类品等你拿!评情季见《常机至 53°) 638 解 158 页

日版游戏汉化的、就能够与同版本游戏联机、部分游戏甚至可以跨版本联机、与然 两个汉化版之间联机也是没有问题的。有关 M3 和 G6、两款烧录卡在兼容性、功能上可以说非常接近、最大的不同在于 M3 系列是采用外存储芯片作为烧录卡,你还需要一块存储卡来存储游戏。而 G6 系列则是采用内存储芯片作为烧录卡存储载体的,无须另外购买存储卡。ROM 等内容直接拷贝在烧录卡内置芯片中。G6 目前的价格还是相对较高的,而 M3DSS 价格就要低廉许多。

《古泉府形 周年纪念版》及跳集了,其股票的。 股票相及之长。超常频率之快其让人有点 不适应、有来这常机"溅票玉"的关桁视暂时归它了。 我们期待它的下一次跳票。好,字额发宽后我们解除 来看读者问题

11 0211 0211 0211 、来看一下北京葛小明玩家提出的超长问题, "展信好,我非常喜欢《三国志》相关的游戏、不 久前玩上了PSP版的《三国志 8》。但有一些地方 让我非常郁闷 因此想请教下小编。1 我用的足原 创武将,与一些在野武将会话,他们对我的态度是 无视, 请问该如何转变他们的态度? 是否要赠送 一些东西给他们? 2. 我的原创武将在君主手下当 太守时, 网罗来很多名臣良将, 和很多人的私人关 系也非常好, 但是当我反乱后, 那些亲密度为知己 的武将都离我而去了。为什么? 3.现在好不容易 多抓了些敌将、但每次评定后都有其他势力来把 我手下忠诚度70多的武将挖走。我却连别人忠诚 度50的武将也挖不动,怎么回事呀? 4 如何招降 关羽,张飞这种对君主死忠的武将。1,有些在野武 将胸怀大志,比如孙氏父子,对于名声不高的原创 武将,无视也是很正常的,还有一些武将确实是莫 名其妙地鄙视人——不用管这些人, 日后如果战 场上俘虏后,投降的话关系会慢慢好起来,不投降 释放了他们也可能令他对你刮目相看, 当然, 再抓 起来还是被无视、那就砍了算了。2 游戏中所谓的 "知己"并不同于我们所说的知己。仅仅是彼此知 道对方的名字而已,这样关系在游戏中属于中等。

中等交情的属下当然不用指望他能和你一起反叛 君主,不过如果交战后俘虏了他们,这些"知己" 关系的武将还是有很大几率归顺的。3 这就是传 说中的电脑作弊, 多5 L吧。4 除非你把刘备或其 君主提来,令其君主归顺,否则别指望他们能归 降, 所以想纳大将一定要有耐心。尤其注意和其势 力战斗时, 千万不要杀掉他们的亲人, 本人当初就 因为误杀了张苞、结果和曾结拜过兄弟的张飞成 为了仇人,不得己杀了张飞,随即又成了关羽,刘 备的仇人……

are brace tra Walla 接着来看沈阳flying玩家的问题。"《逆转裁判

4》最后一章的最后一 个选项,要我们选择绘 濑真琴是否有罪。我选 的是'无罪'、结果顺利 通关了。一直没有勇气 去选 有罪 那个选项. 问了身边的很多朋友, 他们也都是直接选的 '无罪'。不知道选择 有罪 后会有什么样 的结果?"其实要知道!





有什么结果很简单,不过也的确有很多人到最后 都"倾得"去选"有罪"了。既然这样 那么就在 这里告诉你选择了"有跟"之后的结果。 选择 有 混"的话。绘物真显就会死亡。游戏金直接 Game Over, 所以这里其实不是什么分支 正确答案只有 无罪 一个 作茂对了

虽然钳子是个单抗编辑 但自从他看 「《Minsi》的实际前选货下的 凝有水肿

棟 桶倒了 老是反复网《MCNI 种名财暖业 · 小島 把背撑进 在花火功夫制作完被神作《Nicol》的时候 还不忘八甲玩车 不知道与高组出品的《明八》掌上行 动 加强版 8到底还能给拿机玩家什么实意呢,我们等 **著看吧! 下面解境来看问题** 

ns s was s was s was s w № . 厦门供志伟来信询问关于《口袋妖怪》的问 题,他说:"我在玩《口袋妖怪》时,给怪兽吃加 能力的药(9800元那种)。为什么有时加1点。有 时却没变化呢?这是什么原因?"因为牵扯到的

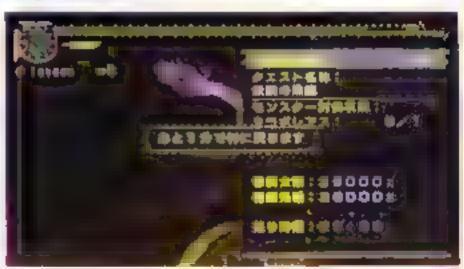


**东西比较复** 杂 这里只 能简单说明 一下. 因为 这种药并不 是直接加在 能力的数值

上的, 而是加在游戏的隐藏数值之一的努力值上 努力值又直接影响到能力值,但是效果就如你所 说的情况一样,不是马上能看到的,还要慢慢通过 对怪兽培养才体现得出来。

was a was a was a w 最近零机构选严重债务 游戏市场比较清波的时节 机家们现在是 概都寓在家里机以前呈漫通关的游戏 在大伙吹着空 调打游戏的问时 未钠还类胃毒酪蛋为大家回答问 题 咔咔 一里还真有占不平衡啊!

爱。最后来看江苏赵佳的问题。"最近玩《MHP2》 的时候遇到几个问题,这里想请教一下小编,①有 一种叫"カブレライト矿石"的道具在那里挖掘 啊?②有的防具技能点资料上写的是"胴系统加 倍",不知道有何含义?③风翔龙的体力貌似很多 啊,不知道每场的伤害会不会继承呢? "①カブレ ライト矿石又名灵鹤石、只有在上位任务中才能 取得 比较推荐的挖掘地点是夜间密林的4、8两 区 ②"胸系统加倍" 的含义 沉是令身体防具的技 能占数鏈倍 比较实用。③《MHP2》里古龙类怪 物的所持体力都不少 在限定时间内给予的伤害 超过其总体力的 1.14 尼竞凯跑,下场会继承这个 血胃饱得成分 不过即使黑这样,新手单人挑战古 龙也不算轻松



京降子饼干和字籽偷信其各如了一回准机 玩乐聚会、扶阔的场面让人顿感意外 胃假存 是段美好时期,可以无忧无虑他玩,好想回到 产生时期啊 求格 时间不够红 换和读 者说再见吧! 好了、YY完全 让我们下解再 1 00





■一直以为《宸蝉 鸣应之时》已经够剥悍 I f (Happy Tree Friends》后才知道什么才叫 "重口味"(刖怪我火星)。

■《在 下月开段与》 终于发表 对我而言倒是 是什么。随多又多了一个 乙机的存成 因为本人有政

的好成很空 自胸人1,5,人表

脚断对对的一直都还有相处可以此 对于玛泽 来说可就不一样了,他的"次世代无双专用机" 在《尚达无双》发售 N 个月之后终于可以再次" IT NI

■"《传说》4连发"果然气势如虹、但当 看到 Wii 的《仙乐传说 兰塔特斯科的斯士》可 以抓怪物并带着怪物参加战斗时。我真的笑了

> ▲故无飞钵《常机玉SP》、文 小编文将用作母复好犯了 守轩 那小子去每边的梦想终于可以实 现了 不过那里有没有美女。就有 运气了。

的百含中撒了出来 换了新宿务 也迁能接受、不过由于刚住进 去、迁没装窗帘、前尾龟不 了进入给庭子

▲本前参加了一回事机

玩家的聚会,做了回卧底 还舒没被人从出来 聚会的热闹场面给我留下了深刻印象,聚会玩 家的年龄层不是很高,但也不乏成熟之人、看 来我还不是最老的。呵呵

### ★量近美注

某论坛最近传播办了 一场名为"羊皮纸除大家" 的征文大赛、东赛作品要求 描写一位游戏中NPC的故事。 拜读了数篇参赛作品后, 突 然有些感慨起某些不为人知 的NPC的辛酸故事。其中最喜 欢的是《吉姆、微笑的吉姆》,这 个有似被痛的男人竟有一段如此 悲伤的过去。看完故事后忍不住又将将戏拿出 好好地回桶了一遍

dues I may I may be expected and I not not

父亲来电催促赶紧解决自己的 个人问题、说他那帮朋友们都抱上 了孙子,开始向我发下最后道牒 听。 完发来的电话 变代想起以前一个前 辈的说辞 "男人 生江灰会要画临 两个生死按排 第一个是'约哪 与 不结婚'选择 不结婚'那价 会面对整片森林,但是没有一棵树 是属于价的,约夜深入静、独自种为之 时 无论与海色好、伤鸣也罢、意之 会有利 致死;选择"结婚"。那你会被迫加入到一个群 体式生活当中 再也无去是独自一人 大多礼 **情况下。这个男人会因为长期在此环境中生活** 而导致郁闷致死。至于第二个生死抉择么……

★中国男父又一次的下了, 始终 没能摆脱"打手就出线"这个展览

价还太小、不懂。"

打平出线统是肯定出不了线 賽 前"坚决进四强"、"中国男足水争第 等豪富性语与比赛中林队所模观 一出的水平是那么不相称。说实话, 这 ▲由于另东要至房子了 所 次亚州村正引领很是失望。本人从 以我和其他军在已经从住了队年 997年开始关王中国男足 其可但凡 有中国队的比赛且电视台要转播的几 乎是打為下一场 现在这种特情将随 羽纹 有中国队的出局而逐渐退去

> ★最近由于有其他事情、《机战()65》 - 在 没有玩 签予现在的《机战》对本人的观引力 大城 遂计划利用全手指迅速通关 在此也酒 坏一下Wax Noft 时代的《机战》

> ★月底公司组织出游 嗯 利用这个班得 的机会好好地水整一下



★开始追《贝女七日》 哦》,知道自己还没老到客 不下这类生活喜剧的地步。 只不过这些羊总被畸形商业。 化的国产剧数坏了胃口罢 了。新烜结衣的表现暂不讨 大片。实在是莫大的字 🤻 女儿互换人格后担担捏捏的老 誉、真的挺不容易。

新作的宣传口号后。只觉得似曹 相识。洗衣粉和去精洗发水广告经常这样,宜 传系列新产品的时候都喜欢和老产品放在一起。 比较、原本神华其神的老产品瞬间问题百出

"方青有残留"、"头脐不根治"。只有现在 的断产品才是无关的 与核、茅再下一代的新 " 产品面世后、目前市面上号称绝对完美的商品 又会天然出现各种问题。厂商、你能不能停一 下这种自轻自践的行为呢?

> 大。另外也加装了宽带,这下寝室 的众多散码设备那可以上问了。"哈" 哈哈。现在果然是信息时代啊

▲《秒速5厘米》第三个短片。 在那首《One more time, One more chance) 过后,看不见自己"过去" 的男主角股炼特身大踏步的前进。

"简角流露出一些摄笑。新海诚火神" 」 「 万万岁。

▲昨天晚上来在满是人的寝室, 却突然感到 有一丝寂寞划过。未深圳半年了。嗯、想家了吧

> ★最近终于找到了初中时\_\_\_能静止在某一刻不再流逝 看的一部超血程德尸片《丧尸》

干和字轩来家里机, 一个晚上就 军! 看来国民级娱乐项目的

成力就是大...

▲伞丢了、结果最近都及下雨。RP爆发中

◆终于还是入手了投影机. 虽然钱祹得有点心疼、但是在 享受了家庭影院的浓糖效果。 后、心里只有一个感觉 值! 每天晚上躺在床上看 论,我只觉得那演员类粉育和 童。现在已经重新回顾了《加 勒比海盗》前两部以及《指环 王》三都由,大场面的片子用投 ★看了NBGI对"《传说》系列"。 影播被被果就是不一样啊,有时 同再接上Wif玩《塞尔达》看看

◆突然发现自己白色小P的底部出现一道

一厘米长 的 聚纹, 外表和此 品尝完美 的 PSP 東 **经会** 这 样、实在



是有.点 今 ▲无缘无敌出现裂纹、漂亮的小P破相了

▲搬家。虽然新房子比原来,张、我可及棒过它。后来得知这竟然还不是个 的小了一点。但是宣调很好、很强。别现象——UCG的星 夜的白色小P服我的一个店 抗。NDSL有断轴现效、PSP难道会有"梨底"现 東?各位P友们还是注意一下吧,包许PSP的成 那真的比较脆弱。

> ◆做完 68 耕请 了年假。不 过因为怕未愈的伤 吓到政策 **也只能在深圳养伤-并过着糜烂** 的日子。某天点电脑上的时间 发现年假即将结束时、不由 得慌叹人有时真的 可以虚度 光阴到无视时间流透的地步

◆很多財候都希望时间

其实这是典型的個人想法

- 出笔》、可是看到一半居然睡着" ◆整理LKY的"小编寄语"时感叹还是自 了……难道是我的口味变重了的 己的黑色主机好、因为出现裂纹的两台PSP都是 白的、然后顺便看看自己的PSP、结果悲哀地发 ◆前些目予约了雷伊、软铒" 现,自己的主机也在同一个地方有了聚纹……
  - ◆本輯小編寄語总结: LKY炫报影机, 雷們 将雪伊从一个不知吃碰胡为何 揭我老底, 爬月谈 日副游戏、软饼干聊生活、米 物的麻将小白栽成了午夜冠\*格胆小、琉璃妹妹.看起来不大开心、紫枫说姆. 烟、字籽最后一句的原文"思、想家了吧"被 ·我看成了"思,想家了吧",中国足球终于让月 纹失望。本人嘛。 自己也说不清。



"7月暑期聚会大吃期终于进入了儿声,相信已经有不少玩家都感受到聚会的魅力了吧!而最近 eve 即的聚会专送也贴满了各地聚会报道。来格看了也是大呼过趣,看着天家脸上的笑容,就是以让人体会聚会的乐趣啦。不过可别以为过了7月就没有"天下聚会"了。我们的聚会看动还会在各地被赎组织、作在上一迎来另一轮大风期!下面就一起来看看来自苏州的聚会报道吧

# Chinajoy&#2.WIFE

# 苏州CJ专题大巴聚会

聚会名的 "天下聚会"苏州常和Chinojoy专题大巴聚。

聚合可向 1.10 年, 5 40年 £7:30 重號 £4:30

聚食時点 山湖山 含场聚品

聚二甲号:"得黄"至境往。"交流"是单的。

PA

本次繁会比賽奖品由黑角抽家赞助

聚会礼品由levelup cn 《游戏机实用技术》和《章机王SP》赞助

大家好,我是苏州掌机群群主罗伊SD。 上次没有及时赶上5月份的聚会热潮实在可惜,这次7月迎来了Chinajoy(以下简称CJ),经过我们群里几个主力人员反复的探讨及精心策划,终于确立了这次"CJ大巴聚会",既能感受CJ的震撼,又能在路上享受



▲大部队登场1 涌入大巴 占领最佳地形。第一轮联机构 潮要开始啦1

### 文 罗伊SD

联机的乐趣,双重享受。何 乐而不为?6月28日、经过 番争论和探讨确立方案后。 晚上就在levelup.cn发布了

聚会公告帖,加上在本群的"据点"张贴告示,截至7月13日报名人数突破了75人。由于我们包的车子是53座的客车,致使一部分人员只能坐火车赶往会场,两帮人马形象地被分为火车众和大巴众。75人的规模也是苏州有史以来最大的一次联机聚会了,废话就不多说了,下面就切人正题吧。

ChinaJoy是立足我们本土游戏业发展的巨大商业型展会。由于是China oy专题大巴聚会,所以我们在公告上也写得很清楚,活动主要分为两个版块,车上进行的部分是进行连机比赛,CJ会场部分就是参观展觉䁖(其实是比看谁拿回来的东西多),当然展后还有可选的苏州聚会专场活动。作为活动负责人的我14日一大早就来到集合点,安起聚会X展架,等待着玩家们的到来。不过由于X展架上大大的《游戏机实用技术》、《掌机王SP》

以及levelup.cn网站这三个国内著名ACG媒体LOGO,再加上可爱的设计风格,回头率那0人个高!到了7点半,全员到齐,于是我们登上了大巴,聚会活动就在大巴启动的轰鸣声中拉开了帷幕。

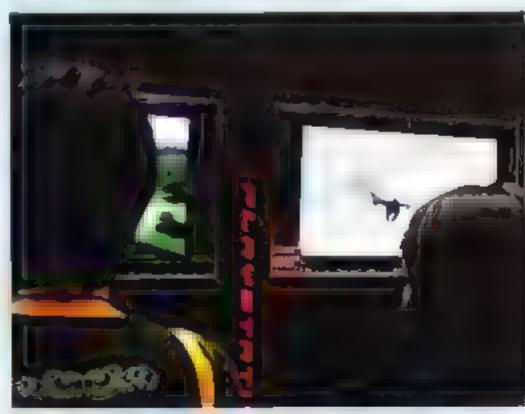
聚会的第一项内容——配对:为什么



▲只见一人掏出NDSL, 一人掏出PSP, 这样你们也想联机?还是快找人検座位吧」)

叫配对?大家可别想猥琐了。因为有NDS玩 家,又有PSP玩家。想要联机,当然首先是 找对帮派啦。这不,就有人坐错了位置,紧 挨的两人一个掏出NDSL。一个掏出PSP。 这还怎么联机啊。等大家陆续坐好后,我 们的联机比赛活动也就正式开始了。去上海 CJ会场的路程只有两小时左右,对手比赛来 说时间是非常吃煮的,虽然许多人都是第一 次见面,不过很快就融入到紧会的氛围中. 有说有笑地交流起来,当看到车里气氛热起 来以后,我们的主持人拿着话筒,宣布比赛 开始。首先是报名,主持人拿出报名表,上 面列着各种比赛项目, 传阅 题后, 只见上 面都画满了钩……简单统计后。我们的第 场比赛——NOS平台最最经典、最吸引人的 《马车》争霸赛开始了」比赛一开始,车内 的喧闹声就立刻上升了一个等级。而最为搞 笑的就是在大巴上联机那种特别的感觉。比 方你正在左甩过弯时恰好赶上大巴也在转, 本来忍不住倾斜的身体就更要随之动起来, 结果站在前排往后望、一个个都坐得东图西 歪,而文时恰好大巴左转时一个玩家却在向 右转,一个不小心歪错方向就从座位甩了下 来, 弓得大家一阵脏笑。霞后, 比赛冠军被 群内老猫获得,精湛的道具闪避和直漂技 术,实在叫我自瞪口呆、最重要的是能在这 种环境下发挥出超常水平, 让其他那些不适 应大巴作战的玩友气得直跺脚, 之后进行的 比赛是〈塞尔达传说 幻影小漏〉和〈俄罗斯方块DS〉,当然精彩程度也不一般。没有参加比赛的玩家也没闲着,观战的观战,练手的练手,看片的看片,剩下的都在互相讨论关于游戏的知识,碰到知己话自然少不了。NDS平台大赛完成后,PSP平台比赛也激烈地展开了,《太鼓之达人》、《高达SEED连合对扎夫特》、《山脊赛车2》等等,一个挨一个地让PSP玩家也大呼过瘾,其中一个叫啊虚的小正太在《太鼓》比赛中表现不俗,几乎完美的音感,实在让人叫好。看了《高达SEED连合对扎夫特》的比赛,我总算明白了"是男人就得开扎古"这个说法的精髓,至今顺拜中。

上午10点左右、我们到达了Chinaloy会场,广场的售票处已然排满等候买票的曲型长队,不禁让人想到了排队购买刚刚发售新主机时的情景。虽然天气闷热,却丝毫不影响大家排队的"热情",好在前方已经有10多个火车众奉先到达了会场,为我们领染了团体票,Lucky! 进入会场前我们首先分了小组,以防大家走敢。不过现在忍不住感叹句,CJ的人就是多,分组也没用啊!



▲冲入CJ怎能不感受一把次世代的魅力呢? 我们的MM在《铁拳5》的战斗中大获全胜(

我领着自己同组的几个人首先进入1号展厅,这边汇集了久游、九城、联众等众多知名网络游戏厂商(貌似我们来错地方了)。而展馆内也是人头攒动、音响震天,互相说个话都要扯着嗓门喊,什么?你想接电话?完全不可能,印象中在展馆内听得最多的就是"我这边太吵了"、"实在听不清"、"发短消息给我"之类的话语。而展会的另一大特色,就是各家都会发放印制有自己游



▲最后当然不忘献上我们的教会合影。本来打算在CJ照的,可惜人太多

戏的宣传袋,于是来往的人流、大多都拎着大大小小的手提袋,而厂商的手提袋也是一家比一家大。其实Cu的口味说实话并不怎么符合学机玩家,带大家一起来也是想了解、感要一下国内的游戏氛围,会场唯一一个让我们学机玩家觉得有点心理安慰的,就要数索尼的"黑屋子"了,因为里面有欠世代主机PS3的试玩。此时看到《铁拳5 暗之复苏》,正想叫上同组玩友一起上去试试、猛

然回头一看发现不少人已 经冲散了。好在我们提前 定好了暗号 找不到就 打开NDSL开聊天室,很快 几人的坐标就已查明,并 顺利来到索尼展台汇拿出 NDSL招摇,确实有点挑衅 的感觉

时间很快就到了下午4点,我们的CJ展之旅也将告一段落,看着我们车上

大包小包的CJ战利品,不由得让我心中涌起小小的激动,当然,不是想拿着战利品走人啦,而是在想什么时候国内的电子游戏展也能有这么大规模就好啦,人员集合后就是回苏州宪点进行颁奖大会,看着大家一个个乐得合不拢嘴,我心里也感到开心不已,当然还要感谢"天下聚会"对我们苏州玩家的支持,"天下聚会,汇聚天下",让我们下次聚会再见!









本辑的与而又要全部为并残评论。但侧重点各有不同。第一向评约是透期非常执了的掌机大作《客尔达济说》作者并没有笔经地对形成的各方面进行评论。而是针对电视广告"第一次的《张介达》"所以传的大众化进行了一番评选 第二回电对不久前发往在NDS上的评价《战人兄弟连印》进行了简评 在此马锋够彻默迎各征就不断跌投稿。让大家的才华在"自由读"里光分地发挥出来

# 個然一體

▼ Nebel







任天堂每推出一部主机,必有几个大系列游戏保驾护所,其中少不了的就是〈塞尔达〉传说〉。每一作〈塞尔达〉都是在主机的机能被充分地发掘后,充分地发挥了主机的特点和玩法,也充分考虑到这台主机的用户构成而推出——例如最近在NOS上推出的〈塞尔达传说幻影沙漏〉,由于NOS主机的用户遍布各个年龄和类型,有不少用户都从未接触过这个系列的游戏,所以老任给这次的〈塞尔达传说〉起了个外号,同时也是这款作品广告宣传片的名字,叫"第一次的〈塞尔达〉"。



### 大众向的难度



众所周知、《塞尔达》系列的难度一向不 低、无论是动作还是解谜都会让从末接触过 的玩家大伤脑筋。笔者接触的第一款〈寒尔 达》是中学时代的〈梦见岛DX〉、印象最深的 就是一路跌跌撞撞来到最后的迷宫, 却由于 怎么也解不开那个迷宫人口无眼循环的谜题 而不了了之。更别提什么海螺啊、心之碎片 了,可能连一半都没收集到,后来在攻略的指 引下才完成了游戏。之后玩〈塞尔达〉时,虽 然对这个系列的谜题有了一定的概念,但还 是时常被卡住而不得不求助于攻略。而且游 戏中不仅是静态的谜题,更有许多动作性的 场景,让对动作游戏有些苦手的笔者每每头 疼不已。从N84时代开始、"(塞尔达传说)系 列"好评仍然不断。可人气却有所降低。这与 游戏的难度较高、不易上手有很大的关系。为 了挽回系列的人气,制作一款容易上手,简单 **有趣的**(塞尔达)是势在必行的。

《塞尔达传说 幻影沙漏》既然叫做"第一 次的(墨尔达)",那就是用来吸引从来没有接 触过"《寒尔达》系列"作品的玩家的。如何 吸引这些新玩家?首当其冲的就是电视广告 宣传,这部广告请到了2005年在日本引起不 小轰动的电影(我爱奇诺塽)中担任女主角的 南纯偶像多部未华子来担任代害的角色。片 中的她,并非像其他的游戏宣传片中的人们 一样双手棒定游戏机,全身用力来玩,而是一 手托着脑袋,一手拿着触摸笔,一副非常轻松 的样子, 让人感觉这一定是个很容易玩的游 戏。而宣传片中也体现出了游戏其他的几个 易于让新手接受的特点。

最明显的就属触摸操作。抛弃了以往的 十字键和其他按键的控制,无论是行走、奔



跑、跳跃还是攻击. 都完全可以用一根触控笔 来完成。只要点住某个地方, 林克就会或跑或 走:点击敌人,林克就会跳上前去砍下一剑, 横斩突刺或是奥义回旋斩也不过是用笔一划 就能简单完成、实在是方便至极。即使是从来 都没接触过游戏的人, 也能在几分钟内就能 学会。

没有了 按键的操作. 游戏的动作 成分有所减 少: 而为了照 顾新手,迷宫 和谜题也做 了适当的简 化. 不过这减 少和简化可 不意味着游 戏的内容变 少。在游戏



中,想把四片广阔的海域都探索完就要花上 不少功夫, 使别说那一座座岛屿和一个个迷 宫了。并且谜题的简化其实大多数情况并非 把谜题设计得非常简单,而是在不影响乐趣 的前提下,在谜题处会给玩家一定程度的提 示。所以玩家在没有头络的时候,总会发现时 近有块石板正好记载着自己需要的信息,从 而把谜题顺利解开。例如在游戏后期, 私以前 几款作品一样有一座人口无限循环的迷宫, 不过这次就不像(梦见岛DX)中那样需要跑 到半个地图以外去找完全不相关的一本书采 解谜,也不用像(时之笛)里的树洞一样辈RP 到处乱跑,只要像宣传片中多部未华子那样, 按照那里的石碑上记载的文字去做,在附近 就能很快找到线索。如果在游戏中不知道下 一步该如何行动也不要紧,某个小岛上被林 克救下的占卜师总会热情欢迎林克的到来, 并目告诉林克未来的路应该如何去走。

### 有趣的"第一次"



接下来说游戏中的一些有趣系统。想当 年的(恶魔城 迷宫庭廊). 系统给玩家提供了 三个标记,可以在地图上标出特定的地点。而 在《幻影》海》中、玩家可以随意在地图上写 写画画, 就像 张真实的地图摆在眼前 样。

可以标记某处拿不到的宝箱,或是解开谜题的提示,甚至一时找不到别的东西用它来记个电话号码也没问题。最有趣的是,玩家把地图拉到下屏后,上屏的林克也从口袋中拿出张地图仔细端详,而玩家在地图上做标记时,林克也伸出手来在地图上涂涂抹抹,从这个细节上就不得不佩服老任制作游戏的细心态度。

还有个很有趣的地方就是海王迷宫。海王迷宫贯穿了整个游戏,在这个迷宫中冒险是有时间限制的,而且敌人大多都无法直接杀死,一旦被发现,就免不了会挨上一刀。还会减少剩余的时间。于是乎,林克就在迷宫中容串了一把 Snake 来进行潜入作战,可以跟手跟脚地从敌人背后溜过,也能用手中长剑敲、墙壁来引开敌人,更能用麻醉枪——瞬不,是弓箭,让敌人晕上一小会从而获得自由行动的时间。而且这个迷宫中还有着各种不同的谜题,玩起来妙趣横生。迷宫中的敌人出现时,都会有一小段动画来介绍敌人的能力,让玩家做到心中有数,而谜题也都有相应的提示在附近,即使是第一次玩这个游戏。也不至于在迷宫中不知所措,而时间限制的些许

压力,也会让玩家觉得更有挑战性,更增强了游戏的乐趣。

### 9

### 其他



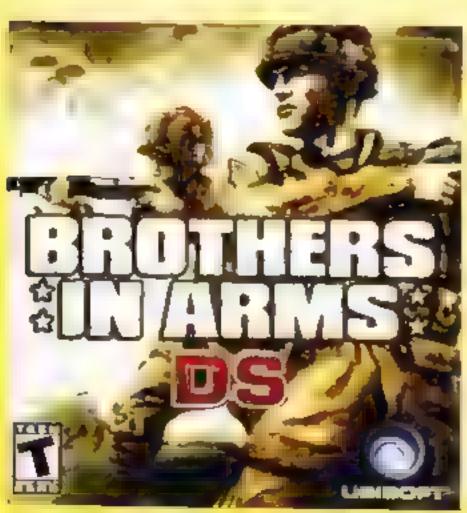
还有值得一提的是游戏的画面和音乐也照顾了新手的需要,没有了《黎明公主》那样略显黑暗的风格,就一个大脑袋大眼睛的可爱林克、伴随柔和优美的音乐,无论谁都会感觉到采切。在《幻影》》漏》发售的首周,就取得了30余万销量的好成绩真到脱销,看来这款走了大众路线的"第一次的《塞尔达》"确实获得了大众的认可。接下来的"《塞尔达传说》系列"会怎么做,同样值得新老玩家们的期待。



# 二级心物物

文 FIN

# 一《《《沙龙王王三》》问识



又热的夏夫已经到来,伴随着酷热的天气、游戏的热潮也腐卷而来。各大生机的庄作纷纷登场、NOS也不例外,像《寒尔达传说》、《怎拨团?》《逆转裁集4》等都是人气相当脏的自金级游戏。 线游戏的纷纷登场也把那些品质并不错的非主流游戏挤到了犄角旮旯、有的游戏卖的是品牌,而有的游戏卖的是质量,在这里。笔者就说一款的二线游戏 - NOS上的《战火兄弟连 OS》。

(战火兄弟连DS)是一款以二战为题材的 FPS,这是笔者一直以来最喜欢的类型之一。 众所周知,要想玩这类的游戏,家用机上有许 多,其中不乏"〈荣誉勋章〉系列"等著名大 作,可惜因为种种原因,笔者目前不适合实家





用机,而且偶是任FAN,而且偶是任FAN,而且偶就是实也更是就是实力。 是实力,但是是不够的。 是实力,是是不够的。 是是不够的,对于在是是不够的。 是是不够的,对于在是是不够的。 是是不够的,对于在是是不够的。

示屏上玩二战题材的FPS游戏就成了我的一个梦想!可是,一个偶然的机会,我在NDS上玩到了这款《兄弟连》,也看实感动了一下,因为它让我体会到了与在家用机上玩这种游戏相同的感觉,这句话绝对不是"吃不到" 勘胜客的P22A就说我家障壁、饭馆的馅饼也是这个味的"这样自欺欺人,虽然我确实没有吃过P122A,但这款游戏也确实没那么简单,至少这是脊碧公司认真制作的一款游戏!

游戏共分三大战役, 诺曼底登陆战, 突尼 斯战役和阿登反击战, 每个战役又分不等的 几个任务——但笔者还是觉得流程过短,而 且256M的容量也确实没能发挥NDS卡片的容 量极限。不过,游戏所表现的战斗氛围很不 错,虽然则面多少有些粗糙,但在欧美第三方 的NDS 3D游戏中,也算不错了。游戏从头到 尾都充斥着枪林弹雨、炮火纷飞的感觉,时不 时还会有战友的几句呐喊。印象最深的是在 某关开头, 本来很是平静的我军后方, 忽然有 德军飞机袭来,顿时爆炸声四起,战友的一句 "Follow me",然后我就紧紧的跟着他往前 跑。无数的炮弹在周围爆炸。有的把战友炸 飞, 有的把坦克炸烂, 前面的子弹像雨点一样 射来, 我要做的则是跑到有掩体的地方, 与德 军对射 ……游戏氛围的带动。让我玩得非常 **有投入感。** 

作为一款FPS,除了画面以外,另一个重要的问题当然是操作了,FPS之所以一直以PC为主要平台,主要是因为鼠标的灵活性很适合FPS的操作。而NDS由于有触摸屏,所以目前NDS算是最适合做FPS游戏的掌机了,《银河战士》的成功就是个很好的例子,此作也不例外,只是游戏中枪炮的准星移动时有些拘慢,但心题也不大。玩游戏时,你完全可以不必为"不懂英语而看不懂各种任务提示"而担心,只要踱着箭头的指示行动就可以了,这种设计相当体贴玩家。

游戏的最初几关很简单,适合初上手

者先练习一下,但后期还是有些难度的。由于主角并没有体力或是HP的设定,所以只要不受到敌人的连续攻击,就死不了,但如果不及时找到安全地点回复或被敌人坦克轰到的话,还是会"牺牲"的,不过"牺牲"后可以马上"continue",这就使游戏就很有连贯性。

游戏中最初可以携带3种武器,突击步枪、M4卡宾枪(狙)和反坦克火箭筒,到后来把筒单模式通关一遍会奖励一把45发子弹的轻机枪和一把步兵榴弹枪,不过两种武器的实用性有天壤之别,轻机枪筒直就是鸡肋,威力相当弱,而榴弹枪不仅子弹无限,而且精准度很高,比火箭筒还实用。有的关卡还要求控制坦克和击普车,不过驾驶的手感有些差一除了以上一些小地方有些瑕疵外,整体来说很不错,所谓瑕不掩墒,正是如此吧!

可能那些习惯了家用机、PC上FPS的 玩家会不屑此游戏。但我想说的是,不管游 戏的表现力如何、酸终所要表达的目的是一 样的。也就是说。你在玩《荣誉勋章》所体 会到的感觉,和我在玩(兄弟连)时也能体 会到,这也是我最大的欣慰,吃不到必胜客 的PIZZA,隔壁小馆子的馅饼也不错。同一 平台的其他游戏也是如此,一款人气相当旺 的思维游戏和一款制作元美但没什么名气的。 三线游戏之间的差别 建什么呢? 抛开制作成 本和公司的名气不说, 其实只要能带给玩家 们快乐,它们之间没什么差别,如果把时光 倒退十几年,我们在FC时代,玩着画面简单 的平面游戏所获得的乐趣一点也不比现在差。 而在游戏多到眼花缭乱的今天,能从二线作 品中找到一款真心喜欢的游戏,也是一件很 幸福很快乐的事。





游戏的最终目的是用来玩的,而对于愚蠢的游戏。李个人都有自己的看孟和见解 这个新开的小板块就是给大家一个简短点评游戏的地方 这里不同于《黄金联》 在这里你可以按照自己的思路来杨这里也不同于"自由读"中其他评论游戏的文章,只需六七百字来

简评一下游戏即可。 证服块面向所有读者 投稿方式参见"季门人"的"征稿启事"。

### 波斯王子战略版

■ JB) Soft ■ ScG ■ 2005年12月6日■1~3人■无对应周边 画面含含含含 音数含含含含 系统含含含含

你常欢一款能让你投尽你的脑汁、发挥你运 筹帷幄能力的战惧游戏吗?如果回答是肯定的,那 你应该翻翻两年前玩过的游戏列表,看看有没有 (发斯王子战略版)这个名。。

进入游戏,看到的是一个个简单方格构成的地图,和绘着各种冷兵器符号色块的单位。继续玩下去,你会发现不同的地形不只影响单位的行动,也会影响防御和各种战术效果的发挥。而单位也有兵力、士气、状态等等概念。游戏中还有9位不同的将军,他们可不仅是超强的战斗单位,更能发挥不同的战术能力帮助玩家或敌人。

再考查战斗系统, 费丽计算、单位状态 兵种相克、面朝肯向什么的都平常得很, 但像如应、冲锋、击退、堵械这些系统, 就足够研究了。游戏中的胜利要靠获得一定的积分, 而得分的方式可谓是五花八门, 可以全灭敌人, 可以缴纸牌王, 还可以

直接敬破城门。 游戏最重要的是卡片系

统。游戏中有200余种卡片,单位的行动要靠卡片来命令,调动单位、是政是守、状态附加,或是直接杀敌,都是卡片的效果。游戏也不是简单的回合制,在每个回合中,都由卡片划分为若干个阶段,对运筹帷幄的能力可是严峻的考验。

本作就是这么一款把各种复杂系统综合起来

的卡片战惧游戏,虽有许多不成鞅之处,但其中各种称领的系统绝对会让你都不绝口的。至于逾南路效一也就是 GBA 游戏的水准吧,不过这些东西对于一款战惧游戏来说并不是主要,呼价标准,所以呢,综合来说,本作还是



款率质较高的卡片战阻游戏。

### 致命格斗 釋放

■ Midway JG Entertainment ■ FTG ■ 2008 年 11 月 15 日 ■ 1 2 人 ■ 无对应周边

图面大大大大大 音效大大大大 系统大大大公众

级 8

游戏能选的人物很多, 揿 个练的话可以

头文字 H!



(致命格 4)—也就 是被我们治师 的(真人快打) 也已经每10多 年的历史了。

当初在街机厅被围观的小P该指导着用火将对手烧成骷髅的情形至今记忆犹新,虽然手感不怎么样。但是这个系列我或多或少还是在关注着,包括PSP上的这款(致命格斗 释放)。

进入游戏先被游戏片头面面给震憾了一下。当初的PS2上的《少林和尚》的片头就让我有看武打片的错觉,没想到同样的错觉再次出现在了PSP上。

系列从3代起摈弃了"真人"风格后,人物的 动作就流畅了许多,但"生硬"二字仍是如影随形、 发展到今天的PSP版、动作还是路显生硬。 玩好久好久。每个人都有一种架势可以随时切换,而每种架势又都对应好几页的 3D 出招表,加上复杂的终结技,想把一个人练好很不容易。实际上相对于游戏难度来说,即使不免意按照出招表去练,同样可以用拳脚和一些简单的必杀技打败对手,毕竟这游戏玩的是终结技。值得一提的是,经过一代比一代复杂的终结技的进化,本作的终结技似乎有了一定的简化趋势,无论是出招本身还是对操作的精细度要求,按出招顺序一通按下来,一般都会华酮地把对手终结掉。华丽的不仅仅是终结技、一些特殊场景中把对手从高处打到低处的场面也颇具观赏性。

最后说这点算是系列的传统 难度随着进度成倍增长,烟雾 [人组甚至连合体必杀技都使出来。从这点上来看,本作也好,系列也罢,都是那种典型的"上手简单,成高手难"的游戏。

BEEGGE LESSEE LESSEE BEEGER GER



# 5P软件事務 與#格

新型PSP的设计着实让人失望、都是些不稍不痒的改进、体和没有大幅度缩小。TV OUT功 能相信没几个人会用、捧着PSP端坐在电视机前玩游戏飞给人楼楼的感觉,不过当便摄MP4接 到电视看电影应该还是不错的 下面一起看看透期的PSP软件新用

### PSP游戏研验纬线

复近被成功Dump出来的PSP游戏 SO依日十分稀少。推出的 SO 有《美女假厅》 (Diner Dash) 美版、《狂野口袋桌球》 (Pocket Pool) 美版、《您爱方块》 (Mawaskes Based on Carton Kun) [] 版、 (SIMPLE 2500系列 携带版 VOL 10 魔z, 方认)等、均为小品 级游戏。近期PSP发售表上仍没有大作推出,大家还要耐心等待。



### 新自定义图件M39出炉

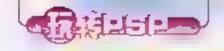
正当大家还在为OE系统离开而唏嘘 的时候。俄罗斯一个名为M33的破解小 组发布了同样是针对PSP的自定义固件 M33。M33的具体性能和OE基本一致、包 括可以直接运行ISO、支持PS模拟器、能 播放高分辨率视频文件,并且还能自定义 图标、调节CPU运行频率等等。M33最新 版加入了PSP 3.51官方固件的功能。可 以运行需要3.51固件才能启动的UMD游 戏。M33提供四种免盘模式、大部分游戏 无需UMDSI导即可运行, 另外游戏读取 速度也有提升。M33还存在着盔屏等小问 题。但已经有不少用户的PSP由OE刷为 M33。M33是否能顺利接替OE。还需要时 间来验证。有关3.51 M33的详细使用教 程参见本辑〈掌机王SP〉相关内容。

### PSP\_ " " LX " I

由R.P.G小组制作的PSP自制固件中文补 丁于7月中旬发布新版。新版补丁除了支持SE、 OE系列固件之外,还支持M33固件。注意,补 丁不存在系统升级兼容问题,如果是直接升级 或者降级,不需要卸载,但如果是完全升级则 需要重新打入补丁。

### 新型PSP破解在即

虽然新型PSP要到9月份才发售,但国外的 破解者们已经搞到了一台,并对其进行研究。根 据OOKM网站放出的图片,新型PSP采用TA-085 的老型号主板、并非自前普遍采用的TA-086主 板、这意味着破解难度更小,甚至可以实现软件 隆级。另外,新型PSP的内存已经从32MB扩充到 64MB, 这对自制软件作者们无疑是好消息,相信 会有更加优秀的软件出现在PSP上。



## 模拟器

### SMS Plus PSP新版公开

PSP上的SMS、GG模拟器SMS Plus PSP于7 用23日发布V1 2 3版。新版加入速度更快的模拟引擎,能够移除SMS游戏时左侧众多的竖线,修复了 读取游戏时可能会导致系统崩溃的错误。



### 自制软件

### LightMP3新版推出

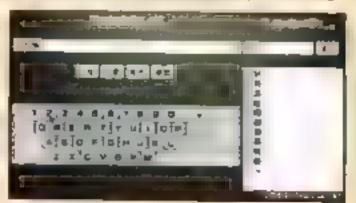


PSP上的MP3播放软件LightMP3于7 月16日发布V1.2.0版。新版加入EQ模式调节,降低滑杆的灵敏度、播放音乐射按START键可以关闭屏幕显示以节省电力,进入列表编辑器按音符键能播放当前列表音乐、修复了列表内容被滑空的错误。

### 百谷拼音搜新版发布

由PSPChina的Gadget2k网友开发的PSP用搜索 I 具面合拼码搜手7月18日发布V1.4版。新版字库根据词频进行重新调整,解决了常用字不在第一页的点题,虚拟键盘改用表格实现,相比纯CSS实现的键盘载人速度加快,但只能用骨柱模拟鼠标按键,不能用方向键选择。百合拼音搜实际上是一个网页文件,内置了百度、谷歌、雅虎三个网站的搜索引擎,帮助用户快速搜索网页文件。百合拼音搜一大仇点是解决了PSP的文件。百合拼音搜一大仇点是解决了PSP的

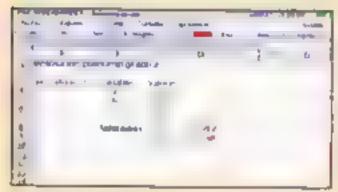
汉间户用盘字,从即可虚的。



拼音版外,作者还推出了五笔版、笔画版等不同的版本。

### PSP Spreadsheet新版公开

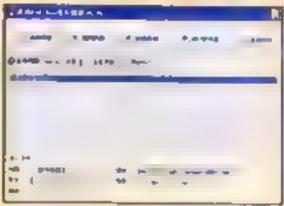
PSP上的电子表格软件PSP Spread-sheet于7月13日发布V1.0版。新版可以设定单元格内字符格式,能够打开、关闭USB连接,加入截图功能,支持复制、粘贴、剪切、删除



单元格的内容,增加时间和电量 显示。PSP Spread sheet同

Excel十分相似,不过操作比较繁琐。

### FIPSPRE.



PSP的 RSS频道可以 实现在线音乐 功能,但遗憾的 是适合的 RSS资源非常

少。而由空灵制作的我的PSP RSS音乐频道软件能够自行编辑RSS频道中的音乐文件,并将生成的RSS文件上传,通过无线网络在线播放。软件第一个版本V0.1于7月16日放出,此后作者没有歇息,接连放出了V0.2、V0.3a、V0.3b等多个版本。新版集化了界面,修正了几个错误,加入信息界面,可以将以前所填写的信息保存到文件,以后还能够修改或添加新歌曲。软件采用全中文界面,使用很方便。不过软件并没有提供音乐上传功能,所以我们还要通过百度等搜索引擎找到音乐文件的在线播放地址,并且添加进去才可以。有兴趣的朋友可以去作者的博客了解更多信息,网址为http://kongling.33net.cn。

### 同人游戏

### 《PSPPakeMon》 新版推出

PSP上的《口袋妖怪》同人游戏《PSPPokeMon》于7月21日推出V1.6版。新版加入新的城镇,能够读取和存储存档,可以使用物品,加入一只新的妖怪。游戏已经有一定的完成度,玩家可以在城镇和草丛中冒险,还能操作妖怪对决。



### 《Naruto: Sasuke's Betrayal 》新版发布

PSP上的以火影忍者为主角的同人游戏《Naruto: Sasuke's Betrayal》于7月18日发布 / 1 0版。新版可以用滑杆控制人物在、石移动、按R键能奔跑、按C键投掷飞镖。游戏规则很简单、玩家只要操纵主角移动到合适位置、投掷飞镖命中靶心即可。



## 致僻學廳

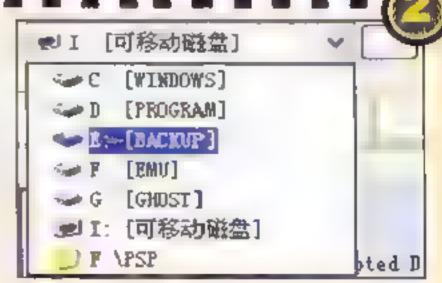
### 用PSP内容管理器管理记忆科

## SAME TO LEASE BEEF

上辑我们介绍了功能强大的PSP记忆 棒管理工具Personal Media Manager (PMM),可能有些朋友会觉得PMM安 装太繁琐、功能太复杂、那这次我们再为 大家推荐一款相对简单易用的记忆棒管理 工具——PSP內容管理器。PSP內容管理器可以对PSP记忆棒上的文件进行可称化管理,进行复制、删除等操作,另外还能实现自制程序隐藏图标、MP3标签修改、MP4标题修改等功能。7月中旬,PSP内容管理器还发布了支持3.51 M33自定义固件的版本。下面就一起来了解PSP内容管理器的使用方法。



PSP内容管理器的英文名为PSP Content Manager, 下载后无需安装, 双击PSPContentManager exe文件即可运行程序。



将PSP与电脑连接。在左上方磁盘路径中将盘符选择为PSP记忆棒所在盘符。软件会自动搜索记忆棒中的文件并罗列出来。盘符下方会显示记忆棒的总容量和已用容量。



RATE MAT BESTO GE LANGUES, MINT.

	- 功能
文件	也出程序
编辑	剪切 复制 钻贴文件
图标大小	改变图标显示尺寸
语言	切换简体中文。 英文显示
<b>被细</b>	界面中显示状态栏和工具栏
料助	显示软件版本、作者等相关信息

软件最上方的菜单栏可以实现复 制、粘贴等基本功能。

D STATES

■ 日報料件

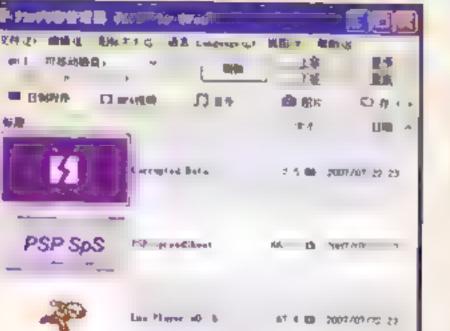
3

PSP SpS

製造

接位 ———	一 功能 ————————————
刷新	重新从记忆排中读取文件
上移	将文件下移一列
下移	将文件上移一列
量顶	将文件移动到第一列
世底	将文件移动到最后一列
破损移至启部	将自制程序的破损文件移动到文件列表后面
应用排序	对文件重新排序

菜单栏下方为功能按钮。可以实现文件排序等功能。 将自己喜欢的程序、文件排到前面、方便查找。



PSP内容管理器会搜索记忆棒中的文件、点击自制程序 MP4视频、音乐、图片、存档数据、UMO ISO、收藏夹、PMP 视频选项卡、软件会自动将不同类别的文件罗列出来



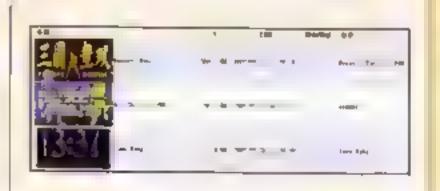
将电脑硬盘上的文件直接椭曳到 PSP内容管理器界面上, 出现"+"号 时松开鼠标左键,即可将文件拷贝到 记忆棒相应目录内。比如切换到音乐 类别。特键盘上的MP3音乐文件拖曳过 来。文件会自动拷贝到记忆样PSP/MU-SIC自录下。



打开目录(0) 打开PHOTO目录(P) 新建目录 (M)

复制到...(C) 删除(0) 重命名(R)

在任意类别内,选中文件单击鼠标右键,可以对 文件进行复制、删除、重命名等操作。



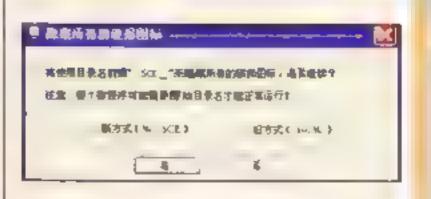
自制程序类别中显示记忆棒PSP/GAME **国录下的自制软件。** 







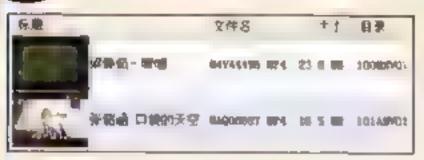
自制程序 类别内, 选中 自制程序文件 后单击鼠标右 键、再选择编 锹选项,弹出 的窗口内可以 对自制程序的 标题 背景图 片 图标 背 賽音乐等进行 编辑。



自制程序类别内, 选中自制程序文件后 单击鼠标右键,再选择隐藏所有破损困标选 项。可以通过更改目录名称的方式来隐藏破 损围片。程序提供了新、旧两种方式。







MP4视频类别中显示记忆棒MP ROOT目录下 的MP4格式视频文件。



MP4视频类别内、选中视频文件后单击颁标右 鍵,再选择修改标题选项。可以对MP4视频的标题 进行修改,或者将文字在简体、繁体之间转换。



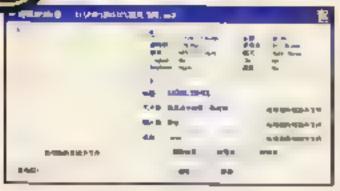
MP4视频类别内。选中视频文件 后单击鼠标右键,再选择更换缩略图 选项,能够更换MP4视频缩略图,也 可以将现有缩略图导出。

音乐类别显示PSP/MUSIC目录下的 MP3、WMA等格式的音乐文件。



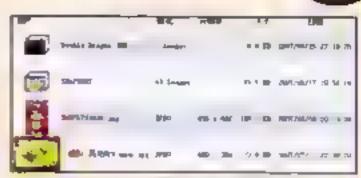






切換到音乐 类别 选中音乐文 件后单击鼠标 链,再选择编辑标 签,能够查看音乐 文件的容量 车,采样率等信

息 还可以对音乐标题 艺术家、唱片集等信息进行修改。



图片类别显示记忆样PSP PHOTO目录下的图片文件。





存档数据类别显示记忆棒PSP/ SAVEDATA目录下的游戏存档文件。

记忆棒ISO目录下的游戏 ISO。CSO等文件。



# FOR HATELY SEE AS A SECOND SEE AS A SECOND SEE AS A SECOND SEE AS A SECOND SECO

收藏夹类别显示上网测览时加入收藏的网站。我们可以通过 右键架单,将电脑IE测览器或者 剪切板中的收藏夹导入进来。

PMP视频类别显示位于 PSP VIDEO目录下的PMP格式视 频文件。

文件名 株式 货本 木 日間 飲資本 ト市 与指字 表的表大 pag 200 AVC 2 22 200 f1 48 2008/00/24 22 20 28 29 97 00 50 480 x 272

### TIPS 使用小技巧

很多朋友的电脑内都存放了PSP用的 ISO、视频、音乐等文件、久而久之、文件 又多又乱。其实我们可以用PSP内容管理器 管理这些硬盘内的PSP文件。首先按照PSP记 忆棒的目录结构将文件分门别类、然后在 PSP内容管理器内将管理路径设置为硬盘。 软件会自动搜索路径内的文件,并罗列出来。如果我们想传输某一款文件到PSP,可以在文件上单击右键再选择传输到PSP选项即可。

新型PSP需要改进的地方仍可很多。不得不人怀疑索尼采取的是老任曾经用过战水。如何GBA一样,索尼这次推出的是PSP-2000、简段时间会不会再推出PSP 5000呢。文末给出本籍软件的下载地址,网址为http.//down2 tg777.com/software/zjw/69/psp69 zip

# 俄罗斯黑客接手自制固件玩发

# ELEM MEEN CELE

文 環仔 编 米格

提起使罗斯黑客的水准。那可是电脑破解界的传奇。Windows XP的破解。視音源代码被查。如此这些令人惊骇的事件都与使罗斯人脱不了干系。而对于小小的PSP单机。他罗斯黑客们也并没有放过。一直在默默地进行着研究。就在Dark Alex置下3.51自制固件研发的难关。为PSP破解界埋下阴霾而宣布退出PSP破解界不久。来自使罗斯的M33小组就发布了名为3.51 M33的自制固件。它不但继承了OE系列自制固件的各种优点。新开发的免盘引导驱动更是全面超越OE系列自制固件。下面就让我们来看看这款自制固件的使用吧。

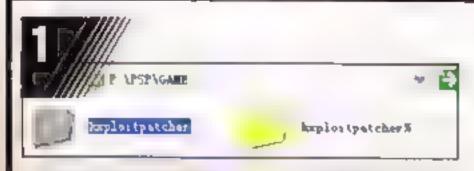
# -3-51 M33自制固件简介-

3.51 M33基于OE自生色性开发,因此在使用上几乎与OE系列自制的作无。同样支持1.60系统才能运行的自制程序。同样可以直接加载 SO运行游戏。同样支持PS模拟器,当然各种PRX插件在3.51 M33也能正常使用,惟一不同之处就在于最新版自制器件更新了官方3.51自制框件的各种功能,并且M33小组编写了新的免JMO号号运行 SO的级

动、推出的各种补丁还修正了333MH2无法联机及4级亮度适节不正确等各种问题、使自制性的功能更加强大。最新的M33 7版修正补于甚至朝着100%,免引导运行。SO的功能进,将OE系列。问令人头痛的免引导功能完全甩在身后,有了3.51 M33,购买PSP将无需再花90块钱买个专门用来引导的DEMO盘。(MHP2)照样玩工

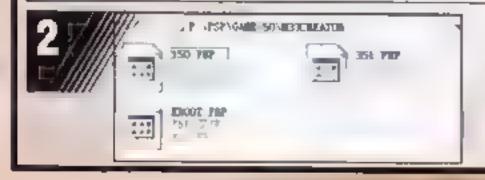
# -3.51 M33自制固件安装说明-

安装3·1 M3·的标准对程其自3个步骤、首先是使用M33CRE ATOR从官方1 50、3 51 固件升级包申提取需要的文件并生成3 51 M33自集团件安装程序。其次是执行安装程序为你的小P安装3 51 M33自集团件,最后一步则是安装M33最新升级补丁、至笔者完稿之日,补丁已经更新到第7版,因此下面的安装过程则是以3 51 M33 7为例进行的。



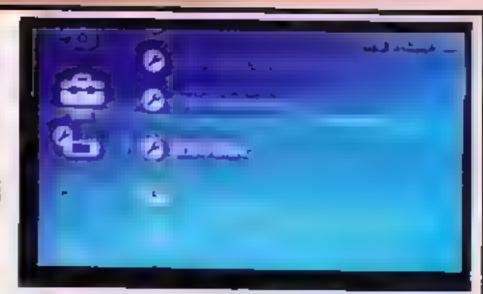
首先上网下载3.51 M33自制固件安装程序。解压后里面共有两个文件夹,原OE系列

自制固件用户只需将其中的M33CRE ATOR 文件夹拷贝到记忆棒的PSP GAME150文件夹下即可,而1.50版本PSP则需要将150mly文件夹下的kxploitpatcher、kx-potpatcher、kx-potpatcher%从个子目录以及刚才提到的M33CRE ATOR拷贝到记忆棒PSP GAME文件夹下。



下载Sony官方1 50和3 51版本固件升级包.分别改名为150.pbp和351.pbp.放置在记忆棒刚刚拷贝的M33CREATOR文件夹下。

打开PSP、首先我们在"设定"· "本体设定"中选择"设定の初期化"-项、将PSP恢复出厂设置、并且将系统语 高设置为英文或日文。





1.50版本用户需要首先执行记忆 棒中的"kxploitpatcher"为PSP打 补丁,使用OE系列自制固件的用户则 可直接跳过本步骤。



"在PSP上运行心材体中的"3.51 M33 CREATOR"一项,程序会自动生成3.51 M33自制固件安装程序,并及门系统界直。





(使用傻瓜包从本生操作开始,启动论忆棒中已经生成的"3.51 Mt3、PDATE",你证电量在75%以上,并在外接PSP电源的情况下按。键开始升级过程。稍等片刻后完成升级,系统会自动重启,这时查看系统信息,固件版本已经成为3.51 M33了。如果

重启后出现蓝底白字的周件信息错误的警告信息也不要紧张、按《键重新启动后进入出厂设置,完毕后PSP就能正常开启了。

See Paska



下载3.51 M33-7补 J程序,解压后将 其中的M33-7文件夹放置在放置在PSP GAME150文件夹下,在PSP上运行新拷人 的"M33 Update",稍等片刻后。就能完 成刷新过程。



至此。整个安装过程完毕。快去看看你的 系统版本吧。





在之后的使用中如果出现先法引导 SO 等非正常使用现象,可以通过格式化Flasht 区尝试解决。在网上下载Fiash1重道程序, 将里面的Eboot文件放置到PSP\GAME RECOVERY文件夹下,开机时长按R键进入

系统修复界面,选择 "Run programe at PSP GAME REJOVERY LBOOT PBP" 按、键运行该程序。进入统盖色画重后,同时按住 , 就进行解锁(如果此时不思缘纹 运行,可按、P之后按(量型生程序),然后将出现格式化选项。按 键将Flasht区域格 式化。如果格式化标及不正常、则需要重新多装3-51 MB自制品件。

# -3.51 M33自制固件使用介绍-

与OE系列自制固件相仿。3.51 Mi3自 | 文本型与入 "riso: sepusins UMsp prx" 制圖件同样去掉了系统中文语言先项,因此 刷机前一定先将系统语言选择为英文或目文 进行安装。3.51 M33同样有修复模式,开 机按住R键就能进入,与OE自制固件基本相 同,只是界面颜色变了一下。免UMD模式感 加了几个新的。另外,3.51 M33自制固件同 样支持插件,与OE系列使用方法完全相同。 只需将PRX格式插件放置在记忆棒的se plugins文件夹下,并分别编写game.txt、 PS模拟器和系统界面分别挂载插件,只要在 新加入的几个选项吧。(见下表)

的字样。就能够在修复模式中识别并激占 插件了。不能不提自与还是1433的免盘;导功 能,从M3; L开始就提供5种免盘模式。— 种是 "OE isofs begacy" OE系统免盘驱 动),一种是来包于Sony官方固件的"Sony NP9EEC"(Sonyenniso载人驱动)。而 另一种是"M33 driver"(M33小组研发的 免引导驱动),经过MR3 7的更新。 \*M33 | dr ver" 的兼容性 已经完全超越了 "Sonv pops txt和vsh txt\*\* 个文件、来为游戏、 NP9v637 。下面我们就来进入修复模式看看

由于其他设 置选项与OE系列 自制固件基本相 同,这里就不再 赘述, 最后给出 地址: http:

vista, leve up.

Normal	使用UMO3 导运行。SO游戏,
M33 driver	M33小组编写的免费引导驱动 目前功能最为强大。
Sany NP9660	Sony官方的 SO载入驱动、
OE sofs egacy	OE系统免盘延动

这一项是M33-7新加入的功能,当W。F 修正补于修正启如 果你的PSP W -F 功能依旧 不正常 可以开启此项,不过它的制作用就是导致自制软件启动变慢。

on editorsftp pocket SP69 351M33 ran.

# 这外视频自己做

## PSP录像教程

文 實仔

看过《米饼视频》吗?看过网上各种各样的《MHP2》达人影像吗?你是否自己也想来武着录制一段展现自己实力的视频登上我们的《口袋光环》呢?虽然新版本PSP自带TV输出功能,为我们解决了视频录制上的一个主要麻烦,可要享受到这一特殊功能,不但还要等上至少1个用的时间,而且还要花掉不少银子才能买到这新上市的主机。因此,这里我们就来为大家介绍一些实用方便且可行性更高的PSP视频录制方法。让你也能自己来录制达人影像一看完我们的这篇教程,可一定要将你制作的影像投给我们哦。

# PSP各种视频录制方法简介

具实在PSP凝生初期,各大周边厂商员就瞄准了电视输出。性出了许多采用摄像头带加强强强理制作的视频输出装置。这一种装置价格相对低廉。但是由于人都采用。CMOS感光元件制作,而且像素低,又缺少微距、焦距上的优化。所以录制效果可以微距、焦距上的优化。所以录制效果可以遇光、自平衡失调等即象让人无法忍受,而且在屏幕上涉这么一个大玩意。不但影响游戏时的手感,而且PSP本身屏幕不能



焦视频, 倒是省了不少小。



频信号输入到电视上,并且公布了自己截取的《山脊赛车》视频。而不久这款产品就以PSP2TV的品牌打入市场。这款产品通过个自制的主排线将PSP液晶屏幕的输入数据

分流出來输出到一个装在PCP后面的电视盒 内,数据通过处理C转换或5点子和AV端子 信号、然后接入电视卡就可以自由录制被频 了。这款装置的价格相对昆曳,而一需要改 机, 安装过程比较复杂。但往于整个过程都 是信气转换,因此机频效果很好,不会自由 平衡失調等拍摄遇到的问题,也不会有卡帧 现象。另外这款产品分PAL和NTSC两种输 出制式版本, PAL制输出分辨率相比NISC 制要小一些, 达不到 PSP 自身480 × 272 優麗 的分额率、因此录制。附会有国旗被压缩的感 觉, 画面上的某些细线可能会丢失, 采用 NTSC制输出的版本效果相对能好一些。总 体来说,使用这种录制设备录制的画面效果 能够达到介于VCD和DVD之间的水平,基本 达到了《口袋光环》的馮晰度要求。

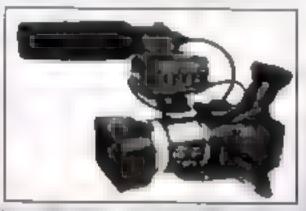
除了上面两种专用PSP周边可以达到视频录制的目的外,今年5月份,一款功能强劲的自制固件插件也实现了这一功能。这款名叫RemoteJoy的插件可以在自制固件下使用,能够将游戏画面通过PSP的USB端口输出到电脑上,配合电脑专用的驱动和捕获软件将规频显示在电脑显示器上。它可以达到480、272像素的标准PSP显示分辨率,由于是直接将PSP的显示数据输出,因此也就不存在由平衡失调等拍摄遇到的可题,而且真彩输出能够在显示器上完美还原PSP屏幕鲜亮的色彩效果,直接通过屏幕录制软件或第一方提供的录制插件就能轻松捕捉屏幕的内容。另外这款插件还提供了PSP按键映射功能,让你可以通过键盘或电脑系数来操作



会导致PSP死机、游戏意外跳出、PC端无法正常挂载视频显示等问题。不过只要耐心试试,很多游戏还是能够顺利捕获的。这款软件对电脑配置要求较高,电脑稍微差一些就无法达到满帧显示。由于它零成本、高质量的优秀特点,所以今天我们就主要来介绍一下这款插件的安装及使用,希望大家看过下面的说明后都能通过Remoteuoy录制出高水准的达人视频。

最后不得不提的一种高成本录制方法。

就是采用专业 摄像机或FDV 展进行画面录 制。这样录制 出来的游戏画 面虽然经常出

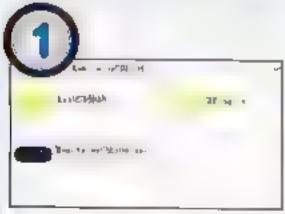


现由平衡失调等拍摄问题,而且拍摄过程中

还需要摆放好摄像机位置,尽量不影响质家操作,也就是总过程比较繁度,但这种拍明方法的效果还是非常不错的。普通DV、DC虽然也能进行拍摄,但毕竟或光一色彩、满晰度、动态拍摄能力等各方面还是无法与专业摄像机媲美,很难还原出PSP本应具备的消断竞励的画面。采用专业摄像机拍摄视频的成本是高。但确是最为传统的一招了。

# RemoteJoy安装及使用教程

Remote Joyx在5月份连续更新了数个版本,之后就没有再推出新版本了。软件作者提供的版本程序结构复杂,只提供了DOS指令启动程序,而且附加功能很差,用起来很不直观。不过好在有玩友Redfoxxxx推出的图形界面版,最新版本是v104,不但使用上方便了许多,而且还加入全屏显示按钮、手柄设置界面以及录像插件,功能上就更全面脏。Remote Joy必须配合自制图件来使用,经笔者测试,340 OE A和351 M337下都能正常使用Remote Joy插件截取屏幕。下面就让我们来看看这款软件的使用。

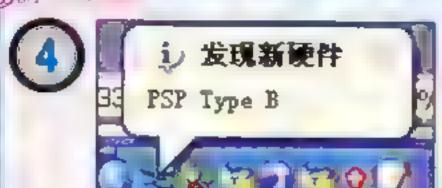


在网上下 载Remote JoySD、V1 (4 汉化版,解 压缩后获得

LIBUSB驱动、SEPiugins两个文件夹以及 RemoteJoySD\_104 exe的主程序。 将PSP以USB连接模式接入电脑,然后将刚才解压获得的电脑,然后将刚才解压获得的SEPugins文件夹复制到记忆棒根目录下。这一步其实是拷贝RemoteJoy的PRX插件及更新记忆棒中自制固件游戏插件列表,因此遇到相同文件直接覆盖即可。由于RemoteJoy兼容性很差,因此不建议和其他游戏插件起使用。



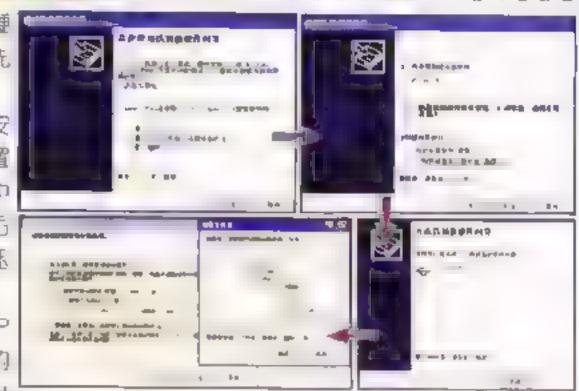
第一步:拷贝完成后,关闭PSP并按住R键重新开启,在自制固件修复模式下选择"Plugins 2",将里面的"psplink prx [GAME]"和"remotejoy prx [GAME]"两项激活(设置为"Enabled"),之后就可以退出修复模式了。



将PSP与电脑连接的USB线插好、任意选择一个游戏 SO运行、电脑就会显示"发现新硬件PSP Type B"了。

在接下来弹出的硬件安装同导中我们首先 选择"否、暂时不"。

下一步选择"从列表或指定位置安装",再接下采选择"在这些位置上搜索最佳驱动程序",并选中"在搜索中包括这个位置",然后点看侧刻竞按钮、选择第一步解压,然后的"Libusewandows》中,如果你使用的是是这windows》中操作系统,贴么就再选择下一级的driver文件夹,如果你使用的是是



值操作系统,就选择下一级的driver xt4文件更之后确定。稍等片多压及装制。引成,

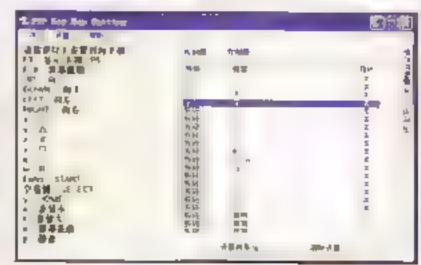
Fit was the state of the state

在學聯上尼切州emoteJoys Du104 exe主程章、点"开始"按 钮就可以在屏幕在侧,区域显示所获的PSE内容了。

点主"停止"即可暂停显示,不过停止后PSP链经常会同时退出游戏,这一点需要玩家注意。另外,如果上一步点开始没能捕获到屏幕内容的话,建议大家点"停止"后退出程序,并在PSP端返回系统界面,然后重新开启RemoteuoySDL104 exe主程序,在PSP端重新

进入游戏的 刹那,点主程序的"开始"按销就能正常铺获了。如果依日没有画面,建议将电脑正在运行的其他程序都关掉,尤其是与网络相关的程序。因为这款软件是通过虚极网卡实现捕获和数据传送的,因此像迅雷、S等一些网络软件经常会对RemoteJoy的使用产生严重影响。

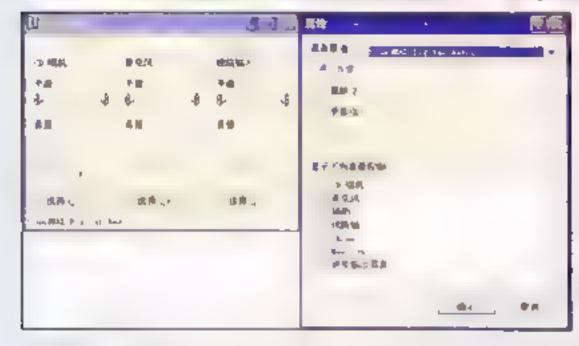
在停止状态下我们还可以点击"手 杨设置"按钮设定PC手柄按键映射、来 通过游戏手柄操作PSP、不过要提前先将游戏手柄 与电脑连接好。按下按钮后就会弹出映射程序,可以在"控制面板","游戏控制器"中观明按钮编 号与手柄按钮的对应关系后再进行设置。





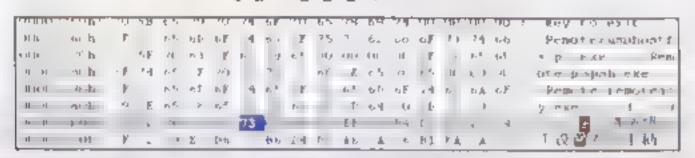
在"开始"状态下按下"录像"按钮就可以录制游戏视频 了。视频会以AV格式自动保存

在电脑D超根目录下,如果想要录制PSP声音,还需要通过一根音频连线将PSP音频输出与电脑声卡音频输入相连,并且在电脑



的音量控制中点选"选项"、"属性",将面板切换到"录音",并在下方钩选"线路输入",之后再在左侧更新的"录音控制"面板中将"线路输入"槽下方的"选择"钩上,就可以在录制时将声音也录进来了。除了录像功能外,RemoteJoy还能通过点击"全屏"按钮将PSP画面全屏显示。





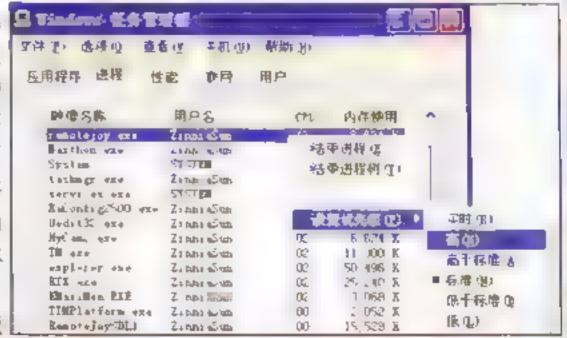
使用默认配置的RemoteJoy录制的视频左上角会有捕获帧数显示。这在制作视频时当然是我们不希望看到的。不过我们可以通过修改源程序去掉帧数显示。用Ultra-Edlt-32这款软件打开RemoteJoySDL104。exe,查找-s的ASC II代码,将其修改为-v

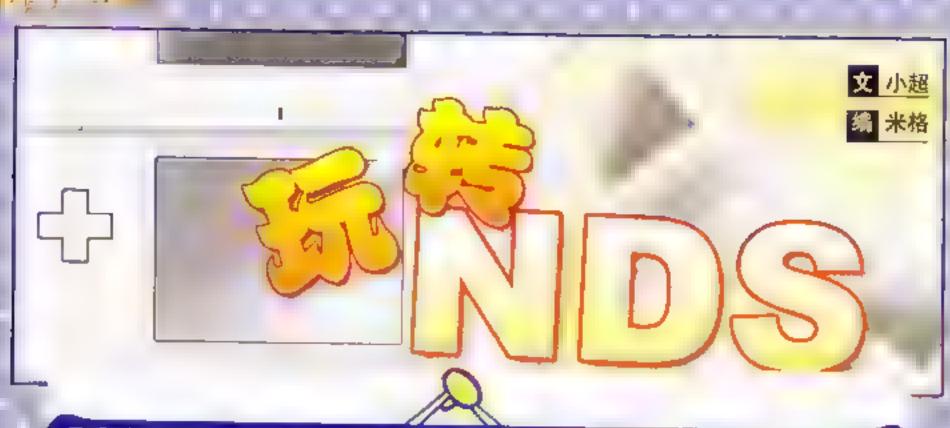
后保存,即可去掉帧数显示。如果你不会使用UltraEdit-32修改程序也没有关系,我们在文未提供的软件下载包中的Remote JoySDL104.exe已经去掉了帧数显示。而RemoteJoySDL104old.exe则是保留了帧数显示的版本,以便玩家查看当前显示状态。

怎么样,看了上面的操作,你是否也能够熟练使用RemoteJoy呢?酸后给大家说几点使用技巧。首先,在使用RemoteJoy酿取视频的过程中,PSP一旦出现读盘或存盘界面时就会导致死机现象,遇到这种问题的解决方法是,先在PSP没有连接电脑的情况下运行RemoteJoy主程序并点击"开始",然后打开PSP运行游戏,在跳过了读盘或存

盘画面后再将USB连线插上,这样就跳过了存读档画面,而插入USB线后PSP显示就能立刻接入电脑了:其次,RemoteJoy使用时对CPU资源占用量非常大,我们可以通过按下Ctrl+At+Del三键组合打开电脑的任务管理器,关闭没用的系统进程。并将RemoteJoy的程序优先级设置为"高"(设置"实时"效果更好,不过可能会导致电脑出现假死状态),这样即使你的电脑配置不高也能获

得更好的效果。录制好视频文件后,剩下就是进行简单的处理了,这里我们推荐大家使用发和绘画绘图或杂工。exis中的机构,这两数软件用起来就上常等单,而归宫是上手,有关它们的使用我们会在今后为大家做简单介绍。最后给出文中软件的下载地址:http://vista.leve.up.cn/editorsftppocket/SP69/remotejoy.rar。

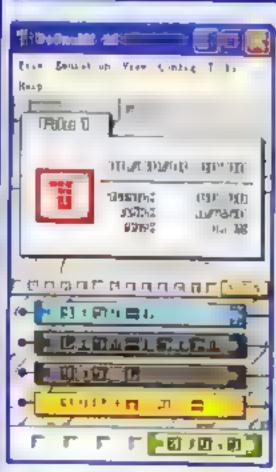




# NDS软件等。

是我有用的故我是明社人会性,为古地里也这类技术是严格生活这些中都未能会先生本地的地 下规则,具有用成为论的,如本这一水多球,在大角丝面对一一切都显得那么现在,于有光束有面 NDS软件业有什么最新用意。

### DeSmuME新版发布



漏》、〈富豪街DS〉两款新游戏,仍旧是白屏,而No\$gba早已能运行这两款游戏。在写No\$gba的比试中,DeSmuME正处于下风。作者要加把劲才是。

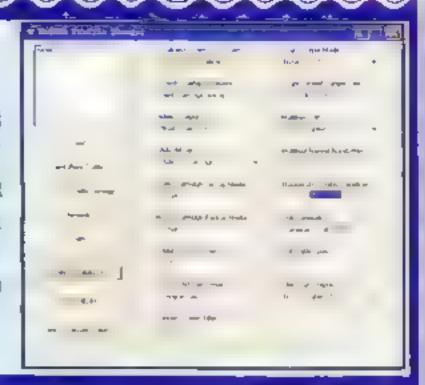
## Frofile Manager for NosGBA



每次针对不同的游戏都要调整配置文件是NoSGBA最大的缺点,而Profile Manager for NoSGBA则可以解决这个问题,能够轻松为不同游戏设置不同的配置。/月上旬Profile Manager for NoSGBA发布了R6版,解决了路径错误、改变了界面和部分功能按钮的位置,可以自动读取和写人noSgba.ini文件。够通过File菜单下的Properties选项对插件功能进行设置。

### Lameboy DS新版推出

NDS上最好的GB模拟器Lameboy DS于7月 15日发布V0.9版。新版加入RTC模拟,修复了 GBC游戏的HDMA、分窗口模拟、手柄注册模拟 等方面的错误。(泡泡龙)、(口袋妖怪弹珠 球》、《口袋妖怪 水器》等不少游戏的运行趋于 正常。之前作者提到的边框显示等功能在新版中 并未加入, 看来还要再等一等。



### SoummVM DS新版公开



NDS 上的老 ti it m 机模振器 Scum mVM DS 干7月15 日发布 V0 10 0 beta? 懷。 新版 加入腳

标,增加边框让鼠标更容易点主屏幕边 缘,改进了(Gobins 3)的控制系统、 修复了键盘输入错误。

### MarcaD S新版发布

久久没有更新的NDS用街机模拟器 MarcaDS于7月中旬发布V4.0版。新版 采用Lobo、DayDream设计的全新界面 和图标,加入对SN76496、AY-8910的声 菩模拟,支持ZIP压缩文件,支持高分管 理,对ROM进行CRC代码校验以避免兼

容性问题。新版进步 很大, 还解决了不少 游戏的运行问题。像 (Galaga) , (Pin ball Action) , (Jr Pacman) 都能够运 行了。(1942) 的背景 景正常了。《Ma 500》可以发声了。



### 企新MD模拟器溢布

经常玩模拟器的明友可能知道, Enes s的大名。 Enes s是一款甲版上的MD模拟器,由于使用Java 语言编制,所以有着良好的通用性。JEnesisDS就是 JEnesis在NOS上的移植版本,让你在NDS上体验MD游 戏的乐趣。软件于7月中旬发布了v0 4、v0 4a两个版 本。新版支持硬件、软件两种渲染方式、支持PAL、 NTSC两种制式以及所有国家的ROM、VDP模拟适用 于所有的DMA模式,加入线性显示效果,可以载入 SMD、BN、GEN三种格式的ROM。JEnesisDS上來就 有较高的起点,可运行不少游戏,贴图能正常显示。 速度也不错, 某些游戏甚至能全速运行。但目前游戏 记录还有些问题,另外所有的游戏都不能模拟声音。



# **松胖**

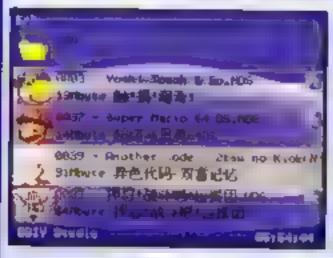
### Romer使用教程

软件名称,Romer

最新版本. V1 0 3

软件作者,Kyuzumaki。 Xeyphr

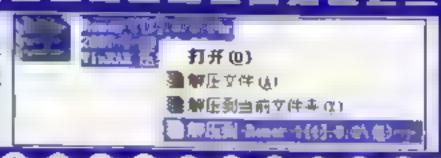
相关网站 http: www nawgaming com Kyuzumaki



NDS ROM内除了游戏数据,还有游戏识别信息,包括游戏名称、厂商以及图标等。如果你使用的是正版卡,这些信息会显示在NDS开机主画面上,现在不少烧录卡也都可以从NDS ROM中读取这些信息,并在游戏列表中显示,方便我们选取不同的游戏。本次我们介绍的Romer软件,就是一款可以修改ROM信息的软件,另外,它还有一个独特的小功能,就是缩减ROM容量,帮你有省烧录卡存储空间。



Romer的最新版是V1.0.3,作者是 Kyuzumaki和Xeyphr。下载后,将压缩包 解压,Romer为绿色软件,无需安装。





双击Romer exe文件、程序开始运行。



### ingligh

nglisi

French

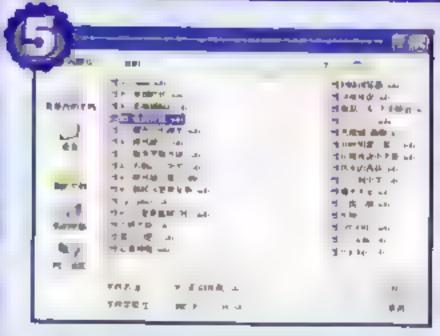
Spanish Polish

初次运行时会弹出语言选择对话框。 Romer提供了英语、法语、西班牙语 波兰语 四种语宫菜单、建议在下拉框中选择English 英语。



Ba w a

软件界面分为两大块,上面显示ROM原始信息,下方则是ROM信息编辑区域。首先点击Browse按钮。



弹出的对话框中选择要修改的ROM文件 名。点击打开按钮。



<b>英文</b>	一说明
RJM Title	游戏标题
Embeded Tri e	嵌入信息
Game Code	游戏代码
Header Valid	头部数据是否合法

Rom title DRILLSPIRITS

Embedded Title Or DRILLER Drill Spirits
KAMCO LID

Gene Code ADRP

Meader Valid True

软件上方会显示ROM的相关信息和图标。



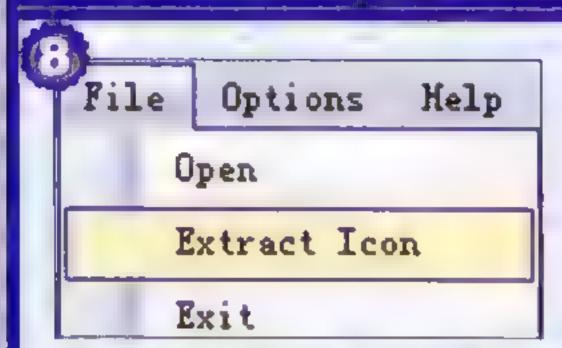


如果打开的不是游戏ROM, 而是自制软件,则需要将 Homebrew App选项勾上。

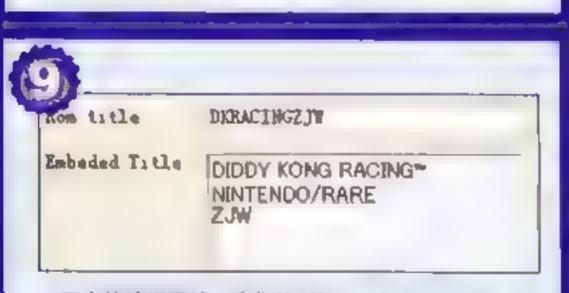


必须为32×32像素,并且为16色。

游戏戏图标也能更换,点击Select Image按钮,会弹出图标选择对话框,点击打开即可。图标文件可以是BMP、PNG、GIF格式图片,但大小



点击File菜单下的Extract Icon选项。可以将ROM图标导出到硬盘,格式为PNG文件、数据库、更新图像、下载缺少的图像三个选项全部选中,然后选择需要更新的数据库。

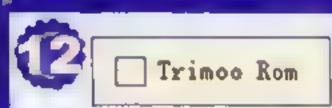


下方的编辑区域、我们能对ROM Title, Embeded Title, Game Code等信息进行编辑,直接输入字符即可。



下方的指示条会显示ROM容量信息,深红色Used Space表示已经用到的数据容量,蓝色则表示空余的数据容量。如果全部为深红色则表示ROM没有空余的容量可以缩减。





将Trimmon ROM选项勾上。 则可对ROM进行缩减。



Apply Changes

点击Apply Changes, 开始将信息写入ROM 稍等片刻 信息写入成功。

### TIPS 程序无法运行的解决办法

部分用户在电脑上运行Romer时会提示初始化失败而无法运行。这是因为用户电脑没有安装Microsoft NET Framework V2 0组件包。我们可以从微软网站(http www microsoft com china)下载组件包并安装、即可正常运行Romer。

PDS大行其道的今天,不如有学还也记起首位的Gamalloy,最近有特古说,并是重要会放弃Gamalloy 有称,BB人而后经有GBE可能会通道无限,文本给此来件下表记址。http://downz.ig/fif.com/software/ 20/49/nds45.20 并成进一起得到http://www.270.com/so/ 网点的文文文档。 转眼间 暑期已经过去一半 传说中的烧求卡新品在国内并未上市、甚至连仅销活动也没出现 这个暑假有来汪正要在平静中改过了 下面看看烧丧卡业的旅新斯周吧

### 

Gbalpha于7月13日推出M3烧录卡用电脑 端烧录程序M3 Game Manager的V34d版。 新版对应C34内核、更换了游戏转换引擎,可 以自动识别少数NDS游戏的特别存档结构、增 强了游戏存档兼容性,解决了《各克人ZX 降 临》日版本能正常存档的错误,更新一指通 智能库,第1213元之前的所有NDS游戏均可自



就能對強制減取并使用中文游戏名称是小。 Gba pha选同日发布了GR烧录卡用U Drok Manager烧录软件 V4 8d版,更新内容广M3 Game Manager v34d版。

### 

署期正是销售旺季,M3DSS以及R4DS两款烧录卡凭借出色的性能和低廉的价格销售形势十分不错。但经销商们却发现M3DSS、R4DS却越来越难进货。经多方面了解,原来M3DSS、R4DS在7月份整整停产一个月。目前市面上销售的M3DSS、R4DS停产适值M3DSR英文版上市,时间上的巧合让人怀疑停产实际上是为M3DSR让路。据悉,8月份M3DSS、

P4DS会恢复生产,但产量会逐渐减少。而在M3DSR推出后,M3E o S P4D s 网会完成的 P 的使命,逐渐退出历史舞台。



# SUPERMI

### 

SuperCard于/月18日推出SCDSO用内核

V? 0 sp3版。新内核ROM数据库更新到NDS第 1206号ROM,修正了金手指或者攻略文件过大 影响存档的错误。修正了〈塞尔达传说 幻影 如果用户购买的是英文版,內置的金手指 存档文件是共 代码很少,可以去官方网站下载赣新的金手指 通的.无需进 数据库增加金手指代码。将金手指数据库文 行转换。

件覆盖到scshell cheat目录下即可。另外,SCOSO的存档文件和 SC老产品的 存档文件是共 通的,无需进 行转换。



### 

EWIN小组于7月12日推出EWIN2烧录卡用电脑编转换软件V1.31 (0712) 版。新版加入了对《洛克人ZX 降临》日版的支持。老用户可以通过烧录软件中的在线更新功能更新到最新版本。



# Mean

### No relative



Superdsimk于7月16日发布Ncard用内 核、U盘版本更新到V1.45、菜单版本更新 到V2.52。新版內核对flash底层程序进行了优化,加入了格式化菜单、去掉旧3D菜单程序,释放了NOS內存,修正了《塞尔达传说幻影沙漏》日版运行后再进入菜单可能会卡在存档备份处的错误,移除了walt.bmp文件,等待画面改为9圆点旋转,颜色能够在8iobainl文件中设置。新内核升级时需要重新格式化内存,大家记得要备份好存料。新内核最大亮点是加入了格式化菜单,而无需再通过电脑格式化内存。打开NDS时间时按住START、SELECT键再按A键确认会出现格式化选项。其中Full Format为完全格式化,而Quick Format为快速格式化,Cancel为取消。

# كالنا

### 

NeoFiash于7月18日发布MK R6新版内核 V0.3。新版修正了引导错误,可以更好地运行 软件和游戏:游戏引导部分升级到V0.2版,能 够自动将存档备份到TF卡,并从TF卡中恢复 in the letter

存档:内置MoonShell多媒体软件V1.71版,实现影音功能。升级时,将升级文件拷贝到任意Slot1或者Slot2槽卡带。运行升级程序、NOS屏幕出现"press START to burn the MK6/R6"时,将MK8 R6插入NDS卡槽,再按START键,稍等片刻即可完成升级。









栏目主持 马修

是交复日 想之,大学生就不都在专里过至手能料不多单执的日子吧 指引目的地方在此程程 下文部分配定,除了游戏外,也不要忘记课业和注意健康难 保免身体是游戏的本线、劳遇结合的生活规律才能有效"保值" 至于机平口水的 保值 设有尽力木铺的书与扫描 可设计等了解到内非最新的电讯市场 情

### 文乌冬

破近和PSP有关的事件连连,新版PSP公布、新自制固件3.51 M33-7的发布、官方固件3.52系统的更新,都说明了PSP是一部很有活力的主机。在国内市场也是尤见如此,所以从面布到现在3年了,PSP仍然是国内学机市场主力军之一。但是最近PSP正处于大作热潮来临的游戏员,令PSP市场的销量也略显疲态,又或者是玩家都对新版PSP抱有很大的兴趣,是否会保留资金尝尝鲜那就不得而知了。

根据证内人主选商。全新拼接的积器已经基本不出 厂了,现在市面东通的全新PSP都为官方设修机。不过 使用方面足没有任何问题的,玩家可以放心购实。一方 面也有人推测Sony这样做是为了给新版PSP的生产线作 在首。本周的软降PSP的最低价格为标准版1350元,总 的采讲和前段的间变化木大、至于硬碎PS户、因为本会 受各种角构和不利因素影响、仍然维持1330元的水平。

任氏學机方面、早期颜色的NOSL主机为1100元 左右、可以说是深圳今年內的聚低价了,想入手的玩 多就不要执致了,对快把爱机捧回家吧。上月任天学 相口的"完全人家打""一""银"从决定停了内。企 发售以来就引来了众多玩家的关注,日本还一度要至 断线、所以在即内比较少见、价格也会比归颜色的終 贯,为1160元左右。而神游在这两种新颜色方面依然 没有消虚、够竟5月份才刚推出了黑色的IDSL,所以 也支持团货的玩家恐怕还要等上一段时间了。

NUS烧录卡方廊。R4依日占市场的主导地位。 深圳普遍实200元,因为价格稳定和简单家用一般都 是商家的首推。另外还商烧录卡奶路的闪存卡为10 金上顿TF卡要100元。20则要180元。

### 文 1西學发

署期已经过了一半,广州等南方城市迎来了整 等。不少城市的最高气温桥域在38°C至38°C之间排 徊。尽管天气如此炎热,但却阻挡不了广大消费者高 冰的尚类敬望。广州各大数码卖场都开着冷气空调来 迎接客人。在新老客户的光顾下PSP和NOSL的销售 持续攀升。

截止到7月末,软降PSP的单机售价持续下跌、现在的最新报价为1318元。颜色则有繁色、白色、粉红色等多种。在一个多用以前,硬棒机器和软棒机器曾经分别类过1270元和1370元的价位。一个用过后硬棒PSP的售价已经和软降机器没有区别,同样为1318元。

其实软硬机器售价没有区别的原因自然是裔家 将硬降机器混倒软降机器中卖作导致的。一个用意避 生的最新软降程序导致硬降机器没有了销路、各大游 戏店都在抓紧时间处理硬降机器。据店员透露、遇到 些不懂软硬之分的颜客时。他们就会推聚硬除机器 给他们。而遇到那些专业玩家时,自然就把软件机器 乖乖奉上。当然,光靠这一招还是无法处理掉囤积的 存货。大部分硬降机器都以换低的价格批发到二、三 级城市去了。

记忆棒万面、4G组装高速记忆棒的价格从305元 小涨到315元。有些游戏店提供了?G记忆棒更换4G记忆棒的服务、玩家只需要用一条在该店购实的?G记忆棒的服务、玩家只需要用一条在该店购实的?G记忆棒的服务,玩多只需要用一条在该店购实的?G记忆棒。笔者建议那些初次实机的玩友一步到位购实4G记忆棒。

任天堂在7月初在日本发售了两款新颜色的NDSL,分别为"光彩银"、"金属玫瑰红"。广州市场上已经可以实到现货,价格为1198元一台。几个月前日版NDSL在国内仍旧卖到1280元至1300元的价格,现在看来出货充足,已经整体下跌到1200元左右了。同时美版NDSL跌到1080元一台,神游印SL下跌到1120元一台。暑期的到来让NDSL的销费有上升的趋势。烧录卡方面OSLInk卖到了120元的价格,而R4依然开价170元。

### 北京文德科

最近在批发商那里听到最多的两个字就是"没货",许多热门商品供货不足,一时间一些货流墨较大的店面和热情的玩家都不同程度地遇到了有价无货的情况。

E3上PSP新型号的公布明显没有当年任夫堂将NDS升华为NDSL时那样振奋人心,不过这倍是刺激了老型号——尤其是3 50版本以下可软降PSP的价格,新型号的破解完全是未知数,所以最近PSP的价格在稍有回落之后便开始出现了长势上涨。还有就是3 61 M33 7系统的出现使得(怪物猎人)等原先需要UMD引导的游戏真正实现了免引导。"引导盘"这个名词也许会像以前的加速卡、引导卡一样在完成自

己的历史使命后和市场说再见了。

PSP公布新型号、NDSL也没有闲着、"金属玫瑰红"和"光泽银"的公布让一些喜欢时尚的玩家有了再买一台的冲动、一般来说就算加上商家对新颜色的 动作成份、单机的价格也应该在1200左右。最近市场上还出现了一批美版水蓝色的NDSL,随机带220V变压器、对于喜欢这个颜色且对iOSL的版本电无所谓态度的玩家来说倒是不错的选择。

还有就是这半个用里闪存卡的价格一直在上涨,而且是以三、五块钱的幅度每天地上升,其中不之一些US的恶意炒作,玩家大可持观望态度,等稳定后再做打算。

总之、缺货是暂时的、降价是迟早的、挣钱是 挺索的、花钱是摄爽的、在这个"纵倘声色"的时代, 点欢什么就实吧、快乐是自己的。

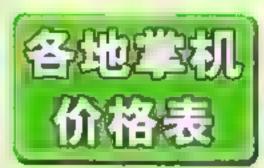
### 文 西安玩家俱乐部

七月流火,假期中的电玩市场总是那样如火如 茶,笔者去成小寨直汇、解放器、维工街新天即数码 成几个等电玩聚集地,发现前来购机的玩家络绎不 绝,其中不是养眼的PLMM。女性游戏爱好者的舞营 在不断地扩张,衡见学生打扮的MM玩NDSL不用吃 惊、得见时尚女性的拷包中装有PSP也不用觉得另 类,游戏已成为了一种时尚和自我个性的体现,我们 应用平常心看待这种趋势。

在今年E3游戏展上、游戏厂商粉粉推出自己的新产品、新游戏、希望以此来扩大影响。争取更多的用户。更轻、更薄、还有视频输出功能的新版PSP公

布。但还是丝毫没有削减暑期学生玩家的胸机热情。 随着前段时间3 50系统的降级程序出现,曾经物居商 不下的软器机价格已经同到之前的稳定价值、金、 银、蓝颜色的PSP为1280元左右,黑色普通版1320元 左右。自机粉红为1350元左右,而闪存卡方面价格略 6 则升,目前26高速操价格为190元,低速为160 元,46高速336元,低速286元。

至于DSL方面,神游IDSL创价一衡保持在1120 元至1150元之间,主要是原因还是供货不稳定(机成 是国外卖的太火爆了,所以缩减了国内市场),争版 NDSL在1050元左右。87为行货可享受15天包换、一 年保修的全国共后服务。比起水货可以说买的放心、 玩得并心、玩家不妨考虑。



本籍与选择符准成为大多。,A世代学术新老作称,《下市创新名称》,在广关市、本统行与扩展者大年制介格。各地广播创新,并有多种广播的工作。 学、人能以下作格识性参考之图。 實施 "特性",所有是其价格信息的支充各额制 更多等。价格,是是管辖 ave 证书 "商城 little" in evelup chimally ) 查询。

ART .		The same of	-	- India		-			
		and the same							
广东广州	江西恐龙	1318	1318	1080	1080	_	-		_
广东深圳	久圣电玩	-	1300	-	1020	_	380		-
陕西西安	西安玩家	1250	1320	1130	1050	_	420		480
	俱乐部								
山西太原	逸豪电玩	_	1400	1200	1180		500	650(背光)	
安徽合肥	红星	_	1350	1100	1050	650	400	620(背光)	
	四海电玩								
浙江杭州	江城博品	_	1400	1150	3150			680(背光	
	电玩								
福建厦门	快乐多电玩		1400	1180	1140	_		640(背光)	_



**化工作工作工作工作工作工作工作 有事是知道#**50混畫來畫 **刘邦的对于用近湖直在安凉雪——西南的威帆局** 往我假看者本部测设件鱼类集团的有象电

NDSL《龙珠Z》卡片包。龟仙流道展版 NDSL专用・ドラゴンボールZ オードケース 電仙流道着ver

售价。800日元(约人民币53元)



首先就给人眼前一亮的感觉,以《七龙珠》 中龟化人的标志为主题,是 不是让许多老玩家激动呢? 笔者第一眼看到它还以为是 一块杯表, 如此华丽的外 表很难想象竟是NDS的卡片 包。能够如此吸引玩家眼

球,让人想不买它都难。这款NDSL卡片的 主体部分包采用了人造皮革的材料, 拉链式 开合,以黄色意为主,连颜色都和《龙珠》 里的龟仙流道服 样,再加上表面一个醒目 的龟字金属牌,的确是一款很FANS向的周 边呢。除了龟仙流外,这个系列还有其他许 多(七龙珠)主题款式供玩家选择。

### NDSL女生挂包 NDSL T-Jean Bag for Giris.

先不说这款产品的实用性、它在外观上

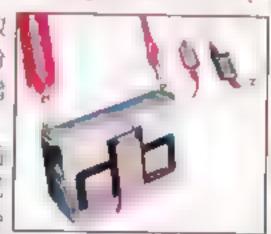
售价: 12 99英镑 (约人民币197元)

这是一款很有特色的产品,从包体的设 计上就能看出它是 款女性向周边。粉、 盛、白的主色让整个包体有1去非常显跟。 包身的NDS LOGO也是非常解目。使用性方

面,这款挂包外层使用的 是其他同类周边很小东雨 的旋转组扣开合, 内层均 是金属拉链、包体使用了 比较结实的生仔布料,耐 用又有时尚感,而且内部 有垫层充分保护生机、所



以NOSL主机放 在里面可以十分 安心 产品陶赠 条約红挂链. 功能方面这款高 边身兼两职, 既 可以当做挂包使



用,也可以把吊带拆下当手提包使用, 因为 使用的足金属扣环, 所以拆卸起来一点也不 麻烦。就算不想用来装NDSL,当 式的挂包或手提包使用也可以。

### PSP车载影院 PSP Drive'N Cinema

禁价 59 99英镑(约人民币910元)



从这款产品的 名称我们就可以了 解到它是一款为 汽车设计的PSP周 边,严格来说它应 **该算是一款车载音** 响支架, 只不过是

专门给后排座位的人使用罢了。产品的安装 十分简单,只要用它的两条固定带将其固定

在前排壓位上、坐在后排的乘客就可以享受 到PSP令人震撼的视听效果了。它有4个音 量加强喇叭,定以让整车的人都能听到PSP 播放的内容,如果不想骚扰到别人或驾驶 员,这款周边也有两个独立的耳机输出口, 可以配合射带的加长型耳机来使用。产品还 附带了: 个红外遥控器, 可以方便地调节输 出音量。另外,产品采用车载充电器供电, 摆脱了电池电力不足的困扰。

### NDSL豪华铝盒

NDSL专用アルミケース

售价 7000日元 (约人民币460元)

电影里我们总看到主角用铝箱提着一大 **叠钞**票,而这款设计豪华而且体积小巧的铝 盒却是为保护我们的爱机而设计的。光亮的 金属材质给人一种高贵庄重的感觉。这款产 品的做工非常精细、每一处细小的纹理都非



常均匀、光滑。为了使它显得更奢华、厂商 特地把它设计得像个手提箱一样,外壳采用 全铝金属制造,配有扣环锁装置和提手。 内部是专门为NDS。霍身定造的高密度PU树 脂保护层,凹槽形状完全符合NDSL外形,

怎么看都觉得恰到好处。除了收纳主机 外,这款产品还有专门用来放置其他周 边的凹槽、能够容纳两张NDS卡片、一 张GBA卡带和一委触控笔、这些凹槽都 被合理地安排在箱体上部。只要将主机 和一些卡片周边摆放好后、锁好扣环, 就可以毫无后顾之忧地提在手上甩来甩 去了。不过提着这么华丽的小手提箱、 可要小心被人抢哦(笑)。

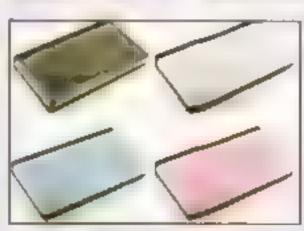
### NDSL个性血流 NDSL专用サバー

作价 480日元 约人民币32元)

比起各 类安装繁琐 的保护盒, 以次NDSL 面話使用起 来就要罚单

许多,而目能够充分保护NDSL主机最易制 花的上表层部分, 具性能 点也不逊色于其 他保护总。只要将它把在NDS、上表面、轻 轻用力压下,左右两侧的卡位凸起就能正好 紧锁在主机上。这款产品的另一特色就是颜

色丰富、厌选了默认土机颜色的玩家可以通 过不同颜色的面盖为自己的主机装饰。一共 有粉紅、藍、白、透明4种颜色。其中不得

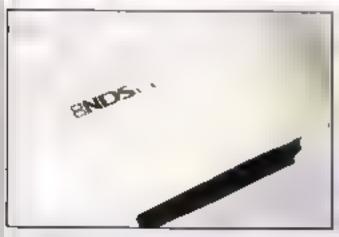


不提的就是透 明的那款,能 在夹层中放置 自己喜欢的图 片或照片。玩 家可以通过不 同的图片或服

片DY出各种各样主题的NOSL。

### NDSL皮革软包 NDSLライト レザーケース:

这款周边的特点就在于它简约明朗的设 计风格、除了表面醒目的NDS。字样9k,再



也没有任 何多余的 图案, 适 合喜欢简 洁风格的 玩家。在 颜色方面

这款产品也只有黑白两种,包外层的主要材 质是人造皮革,看起来显得光泽亮响,内部

件价 B30日元 约人民币55元

则使用了起到 清洁作用的绒 毛材料。包体 采用了纽扣式 开合, 简单的 结构就能起到 良好的保护作 用。另外,背 后有皮带槽可 以将产品固定

在皮带或背包的挂带上方便外出携带。



# DIY

样品提供联系方式: mig@ucg.com.cn

### 点亮你的按键PSP版



细心的疾 者 定记得 定记得 定记得 的看着光按键 的NDS。吧, 这不,无独有

偶,这回带有背光按键的PSP又来了。PSP 玩家应该都贸导到机器上的L和R键是透明的 吧,对于喜欢DIY的玩家来讲这可是个很好的 尝试机会,套用制作者的话:"把PSP的L、 P键点亮绝对是一件很酷的事。"不过PSP 内部结构相当地复杂。要把LE D灯的电线焊接在PSP的主板上绝不是一件容易的事。还要满出个甲钴在主板上捣几个孔,稍有

不酿剧以句没 P 、 是话,的会修所那,过玩



家还是不要轻易尝试得好。

### 自制NDSL触控笔套

说NDS是一组成功的学上游戏机 是无可厚非的。但是成功也不代表没 有缺点,长时间以来触控学的设计一 直受到不少世家的抱怨。这绝不是等 者个人在成识NLS。,事实就是如此, NDSL的触控等不符令人体工学点理

NDSI的触控笔不符合人体工学享到,既短又细,长时时使用玩家一定会觉得手又酸又累。NDS在的NL,进化的时候,触控笔或已经改进过一次了,特高加长了长度和加相了。给身,但是为了符合整个主机的整体设计,结果触控笔还是不尽人意。所以广商之后才会推出各种各样的触控笔周边再榨取一次玩家口袋。不想再让US室自己一次的玩家,





就自己动手思进几状平,下角介色的是国外 玩家自己DY一款NDS。触控笔套,用了一支 没有笔芯的圆珠笔把NDS。触控笔装进去即 明,当然,为了牢靠,当中可以加一些胶粒 填充固定。它制作简单,却能有效解决触控 笔长期以来的手感问题。不过改完的笔不能 插入主机,缩牲了触控等的便携性也是这种 方去最大的缺点。

### 书中门有PSP

小时候长辈教我们"书中自有黄金屋,书中自有颜如玉"的道理,时代不断进步,现在这句话居然被用在的PSP身上。由索尼在意大利推出了专门对应学生玩家上课用来玩PSP的专用周边,外形是一本书的样子,但其实只有一个书皮,从正面看几乎可

以达到以负乱真的地步,连假手持书的状态都做出来了,实在佩服发明者的想象能力,或者说是恶擅能力。"特"的里面是专门拿来玩PSP的空间,两边各有一个指套,把两个中指穿过指套中,就可以瞒天过海了,不知内情的人还以为你在认真看书呢。另外发

明者连书名都想好了,见做《The Divine Comedy》(神圣喜剧),想想玩家在课堂里用这本书来堂而皇之地玩PSP,还真符合意境。





### PSP简易支架

着完复杂的构想,我们来看看。些简单又不失实用的想法,简单到你随手一做就能完成。这是一个由国外玩家制作的简单PSP支架,仅由一张塑料板构或,而且做法也相当简单。首先需要准备的厚材料有。张长20厘米的10厘米的塑料板,市值大约15元、I具方面只需要准备。些家里玩成的更物。



制作方法是用重物小有塑料板的一头,然一自己再往另一边使动,使塑料板弯曲,这里注意使劲不能太猛,一定要慢慢来,要不会用力过度会导致塑料板承受不了重折断,首先把它拗出一个"2"形,然后再把一头砌成一个"7"形,就大功告成了。实际成品



如醫所示。承载PSP的代質如果再放為心胶块垫起。就不会指注F5P的刺阜、效果会更



好。怎么样?觉得不错吧,赶快动手给自己 弄一个吧。

### 事 LPSZ



下面我们再来看看一个极其专业的 D.Y。就目前来讲、大家一定觉得PSP就是 性能最强的学机了吧。不过不过不过下有这数 DY产品用他。每会大跌根镜。点错,这部 外推有"像SameGa"的游戏机器是传说中的P°2快带饭。不过它的主人都自起了另一个名字,Ba做"palmer?",整理就是学上PSC。国外一玩家把PC2的主板 DyD驱动器、液晶显示器都一般脑装进这部大尺寸的器、液晶显示器都一般脑装进这部大尺寸的整机里了,其中还要考虑到走线和电源问题。一般人光是看都觉得不问思议,更别说幼手去做了。不过笔者纵观整部palmPS2,连个散热口都没有,没有散热口的PS2用起来可要小心当机哦。



话梅杂志&3DM SM



《成人脸那做练即》是任天童推 動力""英语 智沙力" 联力 年 年 4、 散练 作品》后推。 的又一个全断品牌 新领的风法应该会让不少人致致敌战 4月3日是 个全。 4000 定行者感到幸福的 目了。NDS的《"D高达G世纪》新作以及PSP平台的《荒野兵器 人义火力》都是凝难并及标档期下以久的作品 其中的者更是《荒野兵器》平 5、首度 即吃化 品质如可值得关注

### 激售表阅读提示

- '本发售最中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名 发售厂商 游戏类型以及日 美元(介格(中文名下方的是日 英文原名。
- 2 以目元标价的为目版游戏。以美元标价的为美版游戏。以此类推。除任天堂的自版游戏外。所有目版游戏的价格都不含消费税。

The same of the sa

3 红色字体为受職目游戏

0 - 2 - 4			A.
枕骨缎 做石小子	Mintendo	ACT	5800日元
ライトアトペンチャーマグキート			
(车托的斯 DS基础学习 即语 養术 英语	Rocket Company	ETC	4800 E / (
かんしゃトーマス DSではじめる こくご さんすう	<b>まいご</b>		
起虫大战	Success	\$LG	4800日元
さまウォーズ			
熱刈首感 高灵大师	Hudson	MUG	3800⊟⊅€
<b>科別所願オトダイスター</b>			
化研除机 中性特殊性水蛭 第二十分			4
图书馆OS 名作系推想系统该企文学			
小賦大图	THQ	ACT	4800日元
ま のおいしいレストラン			
A X 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20		$P_{a}$	p at
VI-F 列桁 严选ナーブルゲームDS			
克人脸密眼蛛OS	Nintendo	E1C	4800日元
フェイスニングで表稿率からピ゚&アップ 大人のOSi			
大金剛 丛林翠ূ 考	Allehande	607	4900€7
A CHANGE CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE PART	Nintendo	ACT	4800⊕ T
With I Role & A	A P. 4		
a tehodoki 般若心经入门	A teta 1		
a remotion Ministral			
ロガンダム Gジェネレ ション クロスドライブ			
SIMPLE OS系列 Vol 70 似舰	D7 Ounsiehen	<b>P</b> TO	2000
SIMPLE DSシリ ズ Vol 20 THE 近規	D3 Publisher	STG	2800⊡70
500 DS機 Vol.1 麻糬	* nanta a	TAR	450000
500 DS spirits Voi 1 Akai	Tasuke	TAB	1500日元
	Territor	T 4.00	aranti
500 DS級 Vol. 2 将棋	Tasuke	TAB	1500日元
500 DS spirits Voi 2 将棋	V mm.dem	TAR	4600ET
500 DSJ Vol.3 消方块	Tasuke	TAB	1500回元
400 DS spirits Vol 3 プロック崩し	Two dee	7.65	4688
500 DS塊 Vol 4 緊白損	Tasuke	TAB	1500⊟⊅
500 DS apirita Voi 4 9 -7 2	Town to a		a t p n l-iq
600 DS成 Vol 6 花礼	Tasuke	TAB	1600⊟π
500 DS spirits Vol 6 夜机		40.77	**
IE W 英语单词目标 1900DS	Æ Institute	ETC	3800⊟π
EV英単语 クーゲット 1900DS			
城镇宽物语OS 200只小炯大集合	e frontier	SLG	4800⊕π
ELON PASK TO BIT A 14 4	Title of		
表表之折 OS折纸	TDK Cone	ETC	, L
Bながら折れる DSおりがみ			
國餘小狗 占卜频点	Capcom	ETC	3800⊟π
フンタメ うらないチャンネル			
B 当然情期不竭 化 型 (磁	Harris of house	+ /	
音声感情 非定端 チョロスキャン	e A	1	4// T
The main half ave a a fire vice a fire	5		

The state of the s	A K M M		
森林守护灵	Interchannel	RPG	4800日元
12 9 X			
剂匠OS	EA	ETC	2800日元
遊匠DS			
遊转裁判3	Capcom	AVS	2800日元
逆具裁判3 Best Price			
旋风管家 我是罗密欧。罗密欧就是我	Konomi	AVB	4980日元
ハヤテのごとく! ポクがロミオでロミオがポケで			
仙魔大战大事典	3 O'CLOCK	ETC	4800日元
ピックリマン大事典			
最終幻想·水晶编年史·命运指笔	Square Enix	A · RPG	4800日元
ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リン	グ・オブ・フェイト	10.1016	1000
大天快乐   Hello Kitty的生活音件	Donásu	ETC	2800日元
毎日が乐しい ハローキティのライフキット			2000
	2007年8月30日		-
吳桓王 俎 2级篇	学Mindex	ETC	3800日元
<b>英枪王 准2级编</b>	-		2002[176
241章 战国乱世百花缭乱	Compile Heart	AVG	4800日元
ONI零 战国乱世百花缭乱			30001376
全家一起果 日本指压师会监修 经检指压指用	Donasti	ETC	4000Hzt.
奴族みんなで 日本指压励会流路 ラクラケ指圧ナビ		6.16	30001176
学研OS 斯托亚测验完全攻略	学班	ETC	3800日元
学研DS 新TOEICチェト完全攻略		210	0030
召唤之夜 双子时代 精放们的其略	Banpresto	RP0	4800B7L
サモンナイト ツインエイジ 精製たちの共鳴		*** ~	
WPLE OS系列 Vol.21 地頁 南欧出击 战场之大	D3 Publisher	ACT	2800日元
MPLE DS 1 9-X Vol.21 THE 参兵 極味で出版」	度域の大たち	7001	TOGO CONT
只木万块	Red Entertainment	PUZ	3800日元
つんでツィキス		. 02	9000
用眼睛锻炼右脑 DS初级速度	Mile Stone	ETC	2000000
で石脇をきたえる DS速波ジュニア		Die.	3800日元
数類生活	Interchannel	SLO	49000
ove Cat Life	The state of the s	OLG	4800日元
母數主 灵魂档位	NBOI	FTG	ADDATES
フンゼース ギアスピリット	100	FIG	4800日元

### **PlayStation Portable**

	2007年7月31日	1 a 1 2 4 4 4 4 5 5 5 6	
风狂出租车 乘言大战 Crazy Taxi, Fare Ware	SEGA	RAC	19.89萬元
2与地下域 战略版 Sungeons & Oragons Tactics	Atari	SLG	19.99美元
angeons at Oragons ) actics	2007年8月2日		. 0
2魔界村 改 2魔界村 改	Capcom	ACT	2980日元
Q高尔夫球场 Voi.2 Aんなのゴルフ场Voi.2	80EJ	SP0	5800日元
40 and 10	2007年8月7日	1 2 10.91	0.00
一	Eldos Interactive	ACT	39.99美元
the second secon	2007年8月9日	Р Ь	.0
野兵器  交叉火力   イルドアームズ  クロスファイア	SCEJ	S-RPG	4980日元
(家的地图2地域版 东日本編 へんなの地图2地域版 东日本編	Zerrin	ETC	4800日元
で 家的地图2地域版 西日本篇 ・んなの地图2地域版 西日本編	Zenrin	ETC	4800日元
家的地图2地域版 中日本篇 んなの地图2地域版 中日本編	Zenrin	ETC	4800日元
G-51 (00)	2007年8月14日	0	
登級機謀 08  adden NFL 08	EA Sports	SPG	39.99美元
7 7 1 12	2007年8月18日		
NOW 携带版 NOW Portable	Prototype	BVA	4800日元
g 0 8 - 1	2007年8月21日	pt - 6 F	* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
ragoneer's Aria	NIS America	RPG	39.99美元





# 通過型意规

**Vol.69** 



想知道 PSP 改良版的真面目吗?想体验 PSP 改良版公布瞬间的驱动吗?那你一定不能 错过本组《口袋光环miniDVD》为您特别收录的 "PSP改良版E3发布会",让我们一起通过影像

感受那激动人心的一刻吧!



游戏展望台

收录未发售游戏的第一手影像情报, 让您享受最速的视觉冲击!

本境为您制作的游戏展望台"特大号" 将带您一起领略今年下半年即将发售的PSP 大作—— (战神 奥林匹斯之徒)、(寂静詩 起源)、(恶魔城× 历代记)等,当然还有小 岛秀夫带给我们的一段惊喜影像哦!



搜队

全面网罗近期游戏, 为 您简介最新的作品信息!

本編为您演示《侦探》神宫寺三 即DS 古老的记忆》、《经物农场DS》、 (洛克人ZX 降临)等5款作品,为您 打造最酷的游戏机觉整要!

3.51 M33 自 制图件价感受 了吗?新的免盘引导驱动将为没 有引导盘的你解决大问题,想知 道如何安装,就请收看本籍的 "米格的软硬就室"吧! 一步步 来教会你如何安装、使用3.51 M33, Let's 801



本辑超级玩家是由小编字针为大 家演示的"(塞尔达传说 幻影沙漏)海 王神殿迷宫的0秒通关方法(上)。这 里所谓的0秒通关,就是指在沙漏时间 最满的情况下如何利用神殿中的地形和 机关,迅速完成这个16层的迷宫。让我 们一起来看看宇轩的精彩表现吧!





[特别企划]我选择,我喜欢——透析游戏人的"生死抉择"/[斑斓之书]钢铁巨人的变装——漫谈变形金刚的变形形态 [游人小说]往事随风/[热点追踪]谁搞跨了游戏业? ······

话槽彩内容满载DIM勿错某V

